Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800 Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-
ISSN 0947-7810

PC Games CD-ROM & Mag

12/95





Mit den besten Strategien zu COMMAND & CONQUER

Das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin
Quelle: IVW

DM 9,90 mit CD-ROM

Warum Konsolen kaufen?

DESTRUCTION DERBY

Die 1:1-Umsetzung des PlayStation-Hits

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

mit CD-ROM

COVER-CD-ROM

Meister ihrer Klasse

FIFA Soccer 96
Stonekeep
Spielbare Demos der Winterhits!



TIME GATE
Alone 3 im Mittelalter!

DESTRUCTION DERBY
Spielbares Demo des PlayStation-Killers

CAPITALISM
Die Demoversion der perfekten WiSim für Hobbyunternehmer

+ Fury 3, Pitfall, Space Marines, Caesar 2, Battle Beast uva.

386 • MAUS • CD-ROM • 2MB RAM



PC Games CD-ROM & Mag
12/95

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin
DM 9,90 mit CD-ROM
Warum Konsolen kaufen?

DESTRUCTION DERBY

Sony Interactive bringt die 1:1-Umsetzung des PlayStation-Hits

30 SEITEN TIPS & TRICKS
Die besten Strategien zu COMMAND & CONQUER

COVER-CD-ROM
Meister ihrer Klasse
FIFA Soccer 96
Stonekeep
Spielbare Demos der Winterhits!
TIME GATE
DESTRUCTION DERBY
CAPITALISM

386 • MAUS • CD-ROM • 2MB RAM

mit CD-ROM

Ascendancy Screensaver

Battle Beasts

Bermuda Syndrome

Zoop

Stonekeep

PC Games CD-ROM 12/95

INHALT

Demos

Ascendancy Screen Saver
Battle Beast - spielbares Demo
Bermuda Syndrome
Caesar 2
Capitalism
Der Planer 2 - Slideshow
Destruction Derby
Endorfun
FIFA Soccer 96
Fury3
Iron Assault
Magic the Gathering
Pitfall für Windows 95
Raven
Space Marines
Stonekeep
SU-27 Flanker
The Daedalus Encounter
Time Gate
Virtual Chess
Zoop

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 0911/305030.
Haben Sie Fragen zu einem Spiel? Dann wenden Sie sich an unsere Spiele-Hotline: 0911/6427762

Destruction Derby

Fury 3

Bugfixes

Rebel Assault V1.8
SimTower for Windows V1.1
Dawn Patrol V1.2
Mechwarrior 2 Joystick Patch
Lords of Midnight Update No. 1

Special

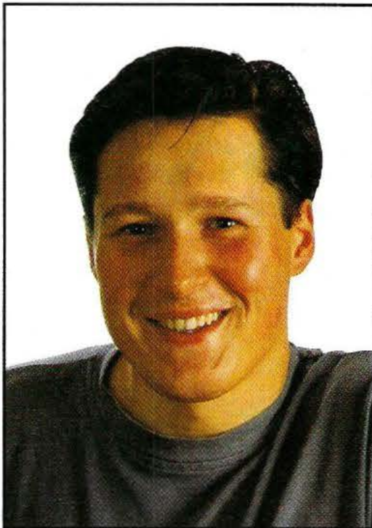
Colonize Multiplayer Cheat 2.0
Colonization Map Switcher

Enthält die Tips & Tricks-Datenbank

Die Demos des Monats

Stonekeep
FIFA Soccer 96

PC Games CD-ROM 12/95



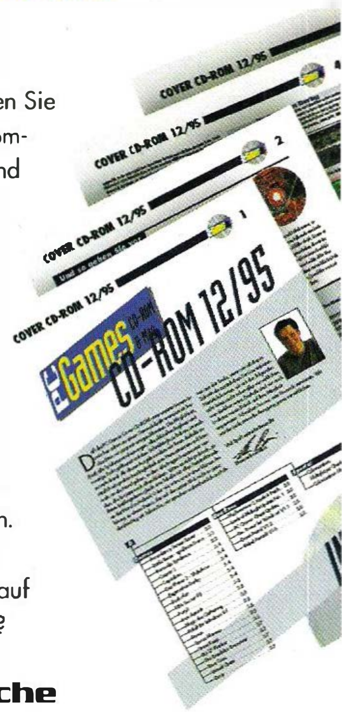
WHAT'S UP?

Mann ist die dick, Mann!

...und zwar so dick, daß gleich zwei PC Games-Ausgaben aus unserem ersten Jahrgang auf einmal hineinpassen würden. Die Aufstockung auf 212 Seiten war in Anbetracht der Themenfülle auch dringend nötig: Über 25 Spiele mußten sich in diesem Monat auf den Prüfstand begeben. Da das Weihnachtsgeschäft nicht mehr lange auf sich warten läßt, haben offensichtlich alle Hersteller ausschließlich ihr Bestes gegeben. Deswegen sollten Sie sich über durchwegs hohe Wertungen nicht wundern. Eigentlich ist aus jedem Spielgenre ein sehenswerter Vertreter dabei: The Riddle of Master Lu von Sanctuary Woods beschwört die alten Indiana Jones-Zeiten herauf, die Wirtschaftssimulation Capitalism glänzt mit ungeheurer Spieltiefe, und Electronic Arts´ Crusader und NHL Hockey 96 gehören ebenfalls zu den besten Spielen ihrer jeweiligen Sparte. Fehlt nur noch Wing Commander IV - aber das läßt schätzungsweise noch bis zur nächsten Ausgabe auf sich warten. Bis dahin können Sie sich an brandneuen Bildern und Infos aus dem Kilrathi-Universum erfreuen, die wir in unserem Preview für Sie zusammengestellt haben.

Ein Heft im Heft

Mehr Spieletests sind allerdings nicht das einzige Plus, um das wir die PC Games von jetzt an erweitern wollen. Werfen Sie doch gleich anschließend - taaataaaa - einen Blick in unseren Tips & Tricks-Teil! Dort finden Sie 1.) sechs zusätzliche Seiten mit Komplettlösungen, Kurztips und Cheats, und 2.) eine völlig neue, achtseitige Rubrik, die dem Leser mehr Durchblick bei unserer Cover-CD-ROM verschaffen soll. In der Vergangenheit ist es noch oft vorgekommen, daß viele unserer Leser mit einigen Demos wegen fehlender Erläuterungen Probleme hatten. Damit ist jetzt Schluß - von nun an finden Sie alle wichtigen Tastatur-Kommandos, Spielhinweise und kurze Anleitungen griffbereit in der Heftmitte, noch dazu mit fortlaufender Seitennumerierung. Natürlich können Sie die CD-ROM-Broschüre genau wie bisher unseren Tips & Tricks-Teil aus dem Heft trennen und sammeln. Was meinen Sie, wie gut sich ein weiterer Ordner auf Ihrem Schreibtisch macht?



Elektronische Kleinanzeigen

Um dem gestiegenen Platzbedarf für andere Rubriken gerecht zu werden, werden wir die Rubrik Kleinanzeigen ab der nächsten Ausgabe auf die Cover-CD auslagern. Momentan arbeiten wir noch eifrig an einem einfachen Datenbanksystem, das Ihnen den Zugriff auf die Kleinanzeigen bequem ermöglicht. Da wir mit der Integration der Kleinanzeigen-Datenbank in die Menü-Umgebung bis zum Redaktionsschluß noch nicht fertig wurden, müssen Sie sich leider noch einen Monat gedulden. Kleinanzeigen, die bis jetzt bei uns eintrafen, werden in der nächsten Aufgabe aber selbstverständlich dabei sein.

In der Hoffnung, daß Sie sich am neuen Umfang der PC Games keinen Bruch heben, grüßt Sie Ihr

Thomas Borovskis
Leitender Redakteur PC Games

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

REVIEWS



Wing Commander 4

Lebkuchen und Schokoladen-Nikoläuse suchen tenweise die Supermärkte heim - was sagt uns das? Zeit für eine Wing Commander-Fortsetzung! Wir haben gebohrt, was es an Neuigkeiten zum Thema „Price of lit einem großzügig bemessenen Budget will Chris l-Veteranen wie Mark Hamill und Tom Wilson eines der ehrgeizigsten Computerspiele aller Zeiten in Szene setzen. Hunderttausende wollen wissen, was die aufgebohrte 3D-Engine leistet und wie die Story um Colonel Blair, Maniac und all die anderen vertrauten Charaktere aus unserem „Spiel des Jahres 1995" weitergeht. Antworten auf diese und andere brisante Fragen finden Sie in unserem mehrseitigen Preview ab Seite 30.

PD & SHAREWARE

SPECIAL

PRAXIS

COMPETITION



38 Sagen Sie Ihrem Schadenfreiheits-Rabatt adieu: Nach der Premiere auf der konzerneigenen Sony-Konsale PlayStation bringt Psygnosis auch den PC-Markt auf Touren. Wir haben eine 99 %-Fassung des Rennspiels durchleuchtet und stellen die Highlights vor. Destruction Derby - ein Fall für skrupellose Heizer und schnelle Rechner!



34 Alarmbereitschaft am der Bundesprüfstelle und bei den Betroffenheits-Publizisten von Spiegel und Stern: Weil die Ferrories inzwischen eingefahren sind, sitzen die Jungs von id Software wieder hinter ihren PCs und brüten an Quake, mit dem zum wiederholten Mal die 3D-Action-Welt erschüttert werden soll.



190 Jedes Jahr das gleiche Problem: Was lege ich meinem guten alten PC unter den Christbaum? PC Games hilft Ihnen auf die Sprünge - Praktisches, Ausgefallenes, Preiswertes und Exklusives haben wir für unseren Weihnachts-Basar zusammengetragen. Wer sich am dazugehörigen Gewinnspiel beteiligt, kann gar eines der edlen Stücke zum Nulltarif abstauben.

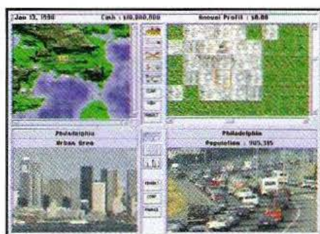
Cover-CD-ROM und -Disk

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie auf Seite 128

Die üblichen zwei Seiten Cover-CD-Beschreibung haben schon lange nicht mehr ausgereicht, um die Benutzung der vielen Demos eingehend zu erklären. Deswegen haben wir diese Rubrik erweitert und in den Tips & Tricks-Teil veschoben. Schlagen Sie für weitere Informationen zur Cover-CD bitte den Heft-Mittelteil auf.



Die Highlights dieser Ausgabe



Capitalism

Sie sind auf der Suche nach einer Wirtschaftssimulation, die diese Bezeichnung auch wirklich verdient? Herzlichen Glückwunsch, Sie sind fündig geworden: Realistische Rahmenbedingungen und eine bisher nicht gekannte Komplexität zeichnen das SVGA-Programm aus. Enthalten sind ein komplettes Szenario plus sämtliche Kapitel des interaktiven Tutorials.
Hardware-Voraussetzungen: 386 DX-33, 4 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte



Destruction Derby

Was bereits auf der Sony PlayStation für Furore gesorgt hat, wird demnächst auch PC-Besitzer verzücken: Das actionreiche Rennspiel Destruction Derby versetzt Sie hinter das Lenkrad eines Stock Car-Wagens. Die Steuerung der spielbaren Demo ist genauso einfach wie das Spielprinzip. Werden Sie Augenzeuge (und Teilnehmer) eines vergnüglichen Spießrutenlaufs auf vier Rädern im berüchtigten „Bowl".



FIFA Soccer 96

Langerwartet und in letzter Minute noch bei uns eingetroffen: FIFA Soccer 96 aus der Electronic Arts-Sports-Reihe setzt den Erfolg der Vorgängerspiele lückenlos fort. Schnelle Super-VGA-Grafiken, eine Mehrspieler-Option über Modem und die beste Live-Kommentierung, die man je gesehen hat, begeistern jeden Fußball-Fan. Bei diesem Demo nehmen Sie das Ruder in die Hand. Die Tastaturbelegung finden Sie im Mittelteil.



Stonekeep

Jahrelang haben wir auf dieses gerenderte Rollenspiel-Epos gewartet: Interplays „neverending story" versetzt Sie in die Rolle des gar heldenhaften Knaben Drake, der in den VGA-Dungeons u. a. auf Skelett-Wachen, Riesen-Spinnen und massenhaft Goblins trifft. Das spielbare Demo läßt Sie nach dem grandiosen Intro auch einige Zeit im Dungeon herumschnuppern.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM

PC Games Coverdisk



Zoop

„Europas fesselndster Zeitvertreib" umschreibt Viacom NewMedia sein originelles Geschicklichkeits-Spielchen, in dem sich Elemente von Tetris bzw. Columns wiederfinden: Ihre Aufgabe ist es, farbige Objekte auf vier Seiten eines Spielfeldes zu eliminieren. Das garantiert süchtigmachende Zoop wird mit witzigen Soundeffekten und SVGA-Grafik in Szene gesetzt.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM

Installation

Auf den PC Games-Coverdisk finden Sie diesmal eine Demoversion von Zoop. Um das Programm zu installieren, legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk und starten Sie die ausführbare Datei INSTALL. Ein menügesteuertes Installationsprogramm führt Sie anschließend durch die weiteren Schritte. Falls die Demo auf Ihrem Computersystem nicht einwandfrei funktioniert, versuchen Sie, es von einer Bootdiskette aus mit der folgenden Systemkonfiguration zu starten.

Konfiguration

Datei AUTOEXEC.BAT:

```
PATH=C:\DOS
PROMPT $P$G
```

Datei CONFIG.SYS:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
BUFFERS=30
FILES=30
```

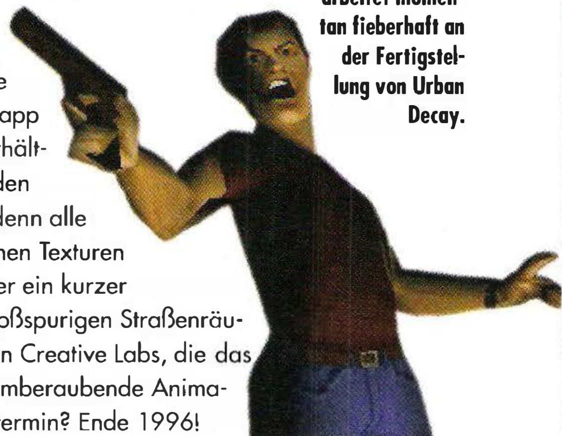
Andere Systemtreiber (Maus, CD-ROM, etc.) fügen Sie bitte so ein, wie es Ihr Systemhandbuch verlangt.

UP TO DATE

Urban Decay

Goodbye, Ecstatica!

Auf der ECTS in London führte Andrew Spencer eine neue Version von Urban Decay vor. Leider hat es knapp vier Wochen gedauert, bis die ersten Screenshots erhältlich waren. Urban Decay erinnert jetzt nur noch in den Grundzügen an den direkten Vorgänger Ecstatica, denn alle Personen wurden gründlich überarbeitet und mit feinen Texturen belegt. Gezeigt wurde in einem kleinen Hinterzimmer ein kurzer Faustkampf zwischen dem Titelhelden und einem großspurigen Straßenräuber. Aufgrund der vorhandenen 3D Blaster-Karte von Creative Labs, die das Spiel unterstützen wird, machte die Szene durch atemberaubende Animationen einen phantastischen Eindruck. Erscheinungstermin? Ende 1996!



Die Andrew Spencer Group arbeitet momentan fieberhaft an der Fertigstellung von Urban Decay.

Star Trek: Voyager

Looking Glass entwickelt Star Trek-Spiel

Viacom New Media ist ab sofort Minderheitsgesellschafter bei Looking Glass (System Shock, Flight Unlimited). In der Zukunft wird Looking Glass deshalb gleich mehrere Titel für den Mediengiganten entwickeln - unter anderem steht für 1996 Star Trek: Voyager an! Dazu Paul Neurath, Präsident von Looking Glass: „Diese neue Partnerschaft ermöglicht uns eine noch stärkere Konzentration auf die Entwicklung neuer Technologien und erstklassiger Software!"Außerdem erscheint im Frühjahr 1996 mit Star Trek: Deep Space Nine Harbinger ein reinrassiges Adventure, das aus der Ich-Perspektive à la Lost Eden oder Dragon Lore gespielt wird.



Star Trek: Deep Space Nine Harbinger bietet neben dem Adventurepart auch zahlreiche Videosequenzen aus der Fernsehserie.



CHECKPOINT USA

by Markus Krichel

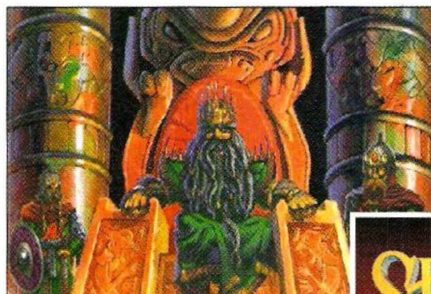
■ **Ultima Online.** Origin Systems plant einen Online Service basierend auf der erfolgreichen Ultima-Rollenpielserie. Nach dem erfolgreichen Abschluß der ersten internen Tests, an denen 50 Origin-Mitarbeiter teilnahmen, begann die Arbeit an der Internet-Version. Grafisch ist Ultima On-Line zwischen Ultima 6 und 7 angesiedelt. Obwohl es jedem freisteht, als Avatar zu spielen, können alle Teilnehmer im Netzwerk-Britannia ihre eigenen Charaktere schaffen. Mehr über und Ultima On-Line und die zügig vorangehenden Entwicklungsarbeiten an Ultima 9 erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben.



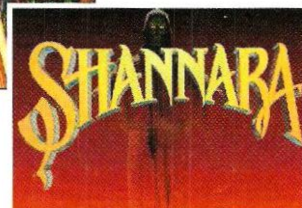
Ultima Online soll schon bald für jeden zugängig sein!



■ **Quest for Shannara.** Lori und Corey Cole, bestens bekannt für Sierras Quest for Glory-Serie, entwickeln im Auftrag von Legend Entertainment einen neuen Titel, der auf der erfolgreichsten Fantasy-Buchserie Shannara basiert. Shannara wird, ebenso wie Quest for Glory, eine Mischung aus Aben-



Quest for Glory by Legend Entertainment! Lori und Corey Cole, die beiden Köpfe hinter der Sierra-Serie, arbeiten momentan an Shanara!



Edge Interactive

50 Millionen Dollar für „interactive Movies"

Edge Interactive stehen in der Zukunft 50 Millionen Dollar zur Verfügung, um interaktive Spielfilme zu produzieren. Besondere Aufmerksamkeit wird dabei allerdings dem Erstlingswerk All Lies zuteil, das von David Jackson (er zeichnet für zahlreiche Fernsehserien wie zum Beispiel The Enforcer und Lois & Clark verantwortlich) produziert wird. Weitere in der Planung befindliche Titel sind Interstellar Overdrive und Interworld. Alle im Frühjahr 1996 erscheinenden Produkte sollen über qualitativ hochwertiges Full-Motion-Video verfügen, ohne daß eine MPEG-Karte benötigt wird.



Beavis & Butthead

Hehe, cool, Beavis & Butthead auf CD-ROM

Die Erfolgsstory von Beavis und Butthead begann mit einer wöchentlichen Show des amerikanischen Musikkanals MTV. Mittlerweile gibt`s Comics, Tassen, eine deutsch synchronisierte Serie auf RTL2 und sogar ein Computerspiel - zumindest bald! Noch vor Weihnachten will Viacom New Media das Adventure (!) Beavis & Butthead: Virtual Stupidity auf den Markt bringen. In insgesamt 25 Locations und mit 50 Charaktere treiben die Holzköpfe ihren Schabernack. Das Windows 95-Produkt verfügt außerdem über sieben Minispiele und kommentierte Musikvideos - für Fans ein absoluter Leckerbissen!



Im Klassenzimmer nimmt das Schicksal seinen Lauf: Beavis und Butthead sorgen für allerlei Aufregung.

teuer- und Rollenspiel werden. Das Ziel des Spiels besteht darin, im Fantasy-Universum von Shannara den Frieden zwischen den Elfen und Trollen wiederherzustellen. Shannara stammt aus der Feder von Terry Brooks, dem erfolgreichsten Fantasy-Autoren aller Zeiten.

■ **Epic auf Abwegen.** Epic - verantwortlich für so erfolgreiche Sharewarespiele wie Jazz Jack Rabbit und Flipper-Simulationen, versucht sich im Abenteuerspielbereich. Der Arbeitstitel des im Comic-Heftstil gehaltenen Spiels lautet Curleys Adventure. Stilistisch wird es sich an die LucasArts-Produkte Day of the Tentacle und Sam and Max anlehnen.

■ **Activision 95.** Activision verschreibt seine Produktseele voll und ganz Bill Gates und Windows 95. Nach Aussagen eines Firmensprechers war MechWarrior 2 der letzte Activision-Titel, der unter DOS lief. MechWarrior 2 und Earthworm Jim werden gerade für Windows 95 umgesetzt. Zwei weitere Neuerscheinungen, The Great Game und Hockeydrome, werden exklusiv für das neue Betriebssystem programmiert.

Tailchaser

Ballerspiel von Defcom

Ein Shoot `em Up in Konsolenqualität verspricht Tailchaser von Defcom Software, einem noch jungen deutschen Unternehmen, zu werden. Sieben abwechslungsreiche Missionen, 25 unterschiedliche Waffen bzw. Extras und riesige Endgegner sollten ein bis zwei Spieler ausreichend motivieren. Für Stimmung sorgen herrliche Rendergrafiken und mitreißender CD-Sound.



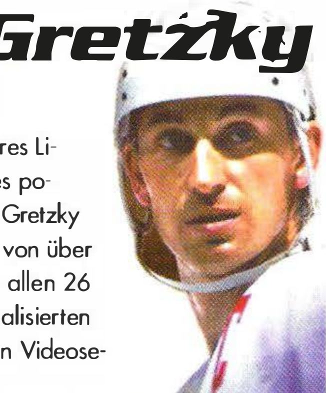
Hier sehen Sie ein Bild aus einer der zahlreichen gerenderten Zwischensequenzen!



Tailchaser zeigt beeindruckend schnelles Parallax-Scrolling.

Wayne Gretzky

& the NHLPA All-Stars



Im November erscheint ein weiteres Lizenzprodukt, das den Namen des populären Eishockeycracks Wayne Gretzky trägt. Mit Profilen und Statistiken von über 600 professionellen Hockeystars, allen 26 nordamerikanischen Teams, digitalisierten Geräuscheffekten und zahlreichen Videosequenzen verspricht NHLPA All-Stars, ein echtes Konkurrenzprodukt zu NHL Hockey 96 zu werden.



Die verschiedenen Spieler wurden mit Hilfe des Motion Capturing-Verfahrens integriert.

Command & Conquer

Seit 23. September erhältlich

Das lange Warten hat endlich ein Ende: seit dem 23.9.1995 - und damit fünf Tage vor dem Release in Amerika - ist die deutsche Version von Command & Conquer auf dem Markt. Bei den Missionen wurde der Schwierigkeitsgrad nun sehr viel ausgewogener gestaltet, und auch Einsteiger dürften zu Beginn keine Probleme haben. Außerdem funktioniert die Netzwerk-, Modem- und Nullmodem-Option jetzt einwandfrei, so daß gepflegten Multiplayer-Spielabenden nichts mehr im Wege stehen sollte. Das Gerücht, das viele in den vergangenen Wochen verbreitet haben, die englische Version wäre der deutschen um ein Vielfaches überlegen, läßt sich zum Glück nicht bestätigen: die Sprachausgabe ist vor allem in den Spielsequenzen der englischen Version mindestens ebenbürtig.



Die Netzwerk- bzw. Modemeinstellungen sind selbst für Einsteiger kein Problem.

Multimedia



■ Wer seine Englischkenntnisse aufpolieren möchte, kann dies mit **Englisch 1 Plus von Bomico** in die Tat umsetzen. In 12 Kapiteln werden mehr als 1.000 Aufgaben gestellt. Für knapp 100 Mark für viele eine durchaus überlegenswerte Investition.

■ Stationen nennt sich das interaktive Porträt der **Rolling Stones.** Die klar strukturierte und mit tollen Bildern und Videotrailern gespickte CD-ROM ist im tewi-Verlag erschienen und kostet schlappe 40 Mark.



■ Im **London Lexikon Interaktiv** von Noack Media werden wichtige geschichtliche Hintergründe, zahlreiche Sehenswürdigkeiten und tonnenweise Bilder präsentiert. Der Preis? Knapp 70 Mark.



■ Die CD-ROM **Multimedia-Bildschirmschoner vom tewi-Verlag** umfaßt zahlreiche Themengebiete, wie beispielsweise Raumfahrt und Natur, und sorgt für rund 70 Mark für reichlich Abwechslung auf dem Monitor.





■ Die neue **Otto-Katalog-CD-ROM** bietet diesmal neben Einkaufstips auch ein Lifestyle-Magazin namens Zeitreise und ein Gewinnspiel der Firma Lee-Jeans. Für 10 Mark wirklich sehenswert!

■ Ihr Windows spinnt? OS/2 macht Probleme? Die **Treiber Box** verschafft vielleicht Abhilfe. Für DM 39,- erhalten Sie über 300 aktuelle Treiber für Windows, Win NT, DOS und OS/2.



PC GAMES CD-ROM 2/95

Retribution für DM 19,80

Auf der aktuellen Ausgabe der PC GAMES CD-ROM, die ab dem 15.11. im Zeitschriftenhandel erhältlich sein wird, befindet sich das brandheiße Actionspiel Retribution von Gremlin Interactive! Mehr als 100 MB an Animationen und digitalisierter Sprache, realistische Landschaften (Logi-Scape-Technologie!), elf Haupteinsätze mit je vier strategisch anspruchsvollen Missionen und sechs Trainingseinsätze sorgen für stundenlangen Spielspaß!



Computer 95

10. bis 12. November in Köln

Vom 10. bis 12. November findet mittlerweile zum dritten Mal die Computer 95 statt. Auf dem Messegelände in Köln werden sich dieses Jahr rund 300 Aussteller tummeln, die auf 19.000 Quadratmetern Produkte aus dem Bereich Hard- und Software präsentieren! Der Eintrittspreis beträgt 20 Mark, Schülern und Studenten wird schon für 15 Mark Einlaß gewährt!



■ Wer sich über seinen Nettolohn oder Arbeitslosengeldanspruch informieren möchte, ist mit **WISO Top Job** von Buhl Data richtig beraten. Rund 70 Mark müssen Sie für dieses Programmpaket allerdings schon investieren.

■ Einen **CD-Schutzring** bietet der Medienvertrieb Kolberg an. Dieser Ring wird am Rand der CD befestigt und soll eine Verbesserung der Abtastung, erhöhten Schutz vor Beschädigung und eine bessere Laufruhe gewährleisten. Informationen erhalten Sie unter: 05921/12444.



CD-ROM Classics

Vier aktuelle Compilations von EA zum Dumpingpreis!

Anfang Oktober hat Electronic Arts seine Reihe „CD-ROM Classics" um vier Titel erweitert. Für jeweils knapp 40 Mark sind nun auch NHL Hockey, The Complete Ultima VII (The Block Gate, Forge of Virtue, The Silver Seed, Serpent Isle), Space Hulk und Ultima Underworld I & II erhältlich.



MEGAPAK 3

Zehn Mark pro Spiel!



Die Spielesammlung MEGAPAK geht jetzt in die dritte Runde. Das Münchner Unternehmen Koch Media GmbH hat diesmal satte zehn Spiele (auf insgesamt zwölf CD-ROMs) zu einer Compilation zusammengefaßt. Das MEGAPAK 3 beinhaltet The Lemmings Chronicles, Megarace, Cyclones, TFX, The Vortex: Quantum Gate 2, Jammit, Dragon`s Lair, Novastorm, Reunion und The Journeyman Project Turbo. Eine gelungene Mischung, vor allem wenn man den extrem günstigen Preis in Betracht zieht: für schlappe 100 Mark ist das MEGAPAK 3 im Fachhandel erhältlich!

Congo: The Movie

Filmumsetzung von Viacom

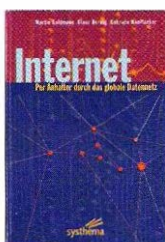


Congo überzeugt durch sensationelle Rendergrafiken und Kamerafahrten.

Obwohl Congo nicht zu den diesjährigen Knüllern an den Kinokassen gehört, produziert Viacom New Media ein Computerspiel, das zumindest auf die gleiche Hintergrundgeschichte zurückgreift. Gleich vorweg eine Entwarnung: das Spiel ist besser als der Film. Die reizvolle Dschungelatmosphäre und das Myst-ähnliche Gameplay machen Congo wohl vor allem für Puzzlefans interessant. Erscheinen wird Congo: The Movie - Descent into Zinj im Dezember auf CD-ROM.

Online

■ **Online Surfing** im Internet ist der Titel eines Ratgebers für blutige Internet-Einsteiger. Friedrich Kronenberg erklärt dabei ausführlich den Online-Dialog, die Kommunikation via E-Mail und die gezielte Suche nach Informationen im World Wide Web. Das 397 Seiten starke Buch ist im Econ-Taschenbuch-Verlag erschienen und kostet knapp 20 Mark.



■ Die lockere und amüsante Schreibe der Autoren Goldmann, Herwig und Hofacker machen das 264 Seiten umfassende Buch Internet - **Per Anhalter durch das globale Datennetz** zu einem sehr interessanten Nachschlagewerk. Erschienen ist dieser Internet-Führer bei systhema und wird für knapp 60 Mark erhältlich sein.



■ **Bertelsmann Online** bleibt nun doch America Online. Die Grund? Zusammen mit dem amerikanischen Partner möchte Bertelsmann einen einheitlichen Marketing-Auftritt erreichen. America Online ist mit 3,5 Millionen Mitgliedern der größte Online-Dienst. Bis zum Jahr 2000 möchte man in Europa eine Million Abonnenten gewinnen.

■ Elektronikgigant **Grundig** wird zukünftig via Internet erreichbar sein. Unter http://www.grundig.de finden Sie Informationen zu allen neuen Produkten.



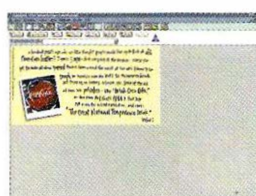
■ Außerdem können Sie sich unter http://www.otto.de - der Homepage von **Otto Versand** Hamburg - über die neuesten Modetrends schlau machen.





WinCIM 2.0 enthält einen WWW-Browser!

■ **CompuServe** wird auf der Systems 95 in München WinCIM 2.0 (mit WWW-Browser) und neue deutsche Dienste vorstellen, unter anderem: eine Reisedatenbank der Merian-Redaktion, das Deutsche Sportforum und ein Reservierungsforum der Deutschen Bahn AG.



Die Coca Cola-Homepage für Jungmanager!

■ Die **Coca Cola** Homepage bietet neben interaktiven Spielen wie „Olympic Torch Road Rally" oder „MindRefresher" auch jede Menge Lifestyle und die aktuellen Börsenkurse! Dieses erfrischende Zeitgeist-Sammelsurium erreichen Sie unter http://www.cocacola.com.

Road Warrior

Taxi-Action in SVGA

Autorennen einmal anders: Gametek setzt Sie an das Steuer eines Taxis, mit dem Sie fiese Cyborgs und mächtige Roboter ausschalten müssen. Bei diesem SVGA-Spektakel fließt tonnenweise ... Motoröl und Schrauben fliegen durch die Straßen! Zahlreiche Waffengattungen, Optionsvielfalt und detaillierte Grafiken könnten Road Warrior zu einem echten Hit machen!



Gametek leistete viel Detailarbeit, wie man an den Videotafeln erkennen kann (oben). Es kann auch die Außenansicht gewählt werden.



Einmal Hölle und zurück

Abgedrehtes Adventure von Black Legend

Black Legend versetzt den Spieler bei „Einmal Hölle und zurück" in die Rolle des gescheiterten Scotland Yard-Beamten Malcolm, der zusammen mit einer nymphomanischen Dämonin, die direkt aus dem Reich der Hölle kommt und in den Körper von Alice (Malcolms Freundin) geschlüpft ist, die Welt vor dem Untergang bewahren muß. Die überaus witzige und skurrile Hintergrundgeschichte hätte Douglas Adams nicht besser in Szene setzen können, und die phantastischen Grafiken lassen eher auf eine teure amerikanische Produktion schließen. Erscheinen wird das Adventure Anfang nächsten Jahres!



Bei so einer flippigen Storyline kann fast gar nichts mehr schiefgehen.

Hardware

■ Software selbstgebrannt. Viele kennen sicher die sog. „Shareware-Automaten", die bei einigen Buchhändlern und Einzelhandelsketten vorzufinden sind. Sie legen eine Diskette ein, wählen ein Programm aus, und wenige Sekunden später halten Sie nicht nur die Rechnung, sondern auch das Spiel in Händen. **Softmate**, die bereits seit 1989 in diesem Geschäft tätig sind, setzen jetzt dieses Prinzip für den CD-ROM-Markt um. Der Giga-Tower speichert einen Softwarevorrat von 68 Gigabyte, und schon jetzt sind Produkte von Microsoft, Markt & Technik, IBM, KHK und Music Sales verfügbar.



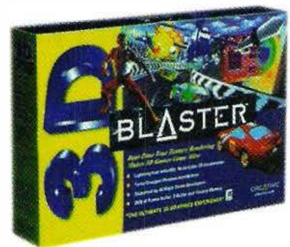
Hier sehen Sie das Prinzip, nach dem der Giga-Tower von Softmate funktioniert.



Der CD-ROM-Brenner 4020i von HP kostet nur 1.800 Mark!

■ Apropos „CD-ROM brennen": **Hewlett Packard** bietet ab November für ca. 1.800 Mark einen CD-Writer an, der mit zweifacher Transferrate schreibt und mit vierfacher Geschwindigkeit liest! Das interne Laufwerk 4020i wird mit einem SCSI-Hostadapter und zwei CD-Rohlingen ausgeliefert.

■ **Creative Labs** will mit dem **3D-Blaster** einen neuen Grafikstandard für 3D-Accelerator setzen. Diese Grafikkarte mit 3D-Chip soll hardwaremäßiges Texture Mapping zur Verfügung stellen und Auflösungen von 640 x 480 Bildpunkten in 16 Bit-Farbtiefe ermöglichen. Die Plug & Play-Karte soll noch vor Weihnachten als VLB-Variante für 350 Dollar erhältlich sein, die PCI-Version soll im Frühjahr folgen. Auch Diamond arbeitet, wie viele Hersteller, an einem 3D-Beschleuniger. Mit der Diamond Edge 3D, die ebenfalls hardwarebasierend Polygone berechnen und mit Texturen überziehen kann, sollen Umsetzungen von Sega Saturn-Spielen möglich sein. Die Edge 3D wurde speziell für Windows 95 entwickelt und verfügt sogar über einen 32-stimmigen Wavetable-Synthesizer und zwei Gameports, an die Original-Zubehör des Sega Saturn angeschlossen werden kann. Die PCI-Steckkarte soll ab November für DM 299,- bzw. DM 449,- zu haben sein - abhängig von den Softwarepaketen, für die man sich entscheidet: Virtua Fighter Remix, Nascar, Descent - Destination Saturn und Absolute Zero stehen zur Verfügung.



■ Eine neue, überarbeitete Version der **Pilot-Maus von Logitech** bietet nicht nur einen schweren Ball, sondern auch einen Selbstreinigungsmechanismus. Für rund 530 Mark können Sie nun aus Ihrem DX2/66 oder DX/33 einen Pentium machen. Ab November soll der Intel 83 MHz-Overdrive erhältlich sein.

PC GAMES Extra

Der große Spielekatalog 1995



Seit dem 26.10. ist „Der große Spielekatalog 1995" erhältlich. In dieser Sonderausgabe der PC GAMES finden Sie kompetente Reviews zu über 160 Spielen, die seit Januar 1995 erschienen sind. Außerdem können Sie aus der riesigen Übersichtstabelle sehr interessante Informationen ziehen, wie beispielsweise über die Netzwerk- und Modemfähigkeit eines Spiels. Wer das eine oder andere Spiel gleich selbst probespielen möchte, findet dazu ausreichend Gelegenheit: Der große Spielekatalog 1995 beinhaltet vier Cover-CD-ROMs mit mehr als 2.500 MB an spielbaren und selbstlaufenden Demos, Bugfixes und Updates - und das für nur DM 19,80!

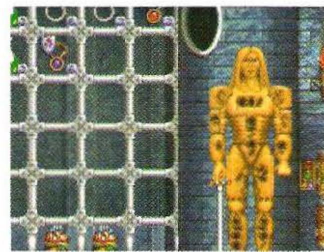
Der Seelenturm

Amiga-Hit jetzt für den PC

Der Seelenturm wird einigen Amiga-Besitzern sicherlich bekannt vorkommen: dieses atmosphärische Rollenspiel mit isometrischer Darstellung konnte bereits in diversen Amiga-Zeitschriften Bestnoten und Awards abstauben. Die Umsetzung für den PC wird durch neue Sprites, glasklare deutsche Sprachausgabe und ein verbessertes Benutzerinterface überzeugen können. Erscheinen wird Der Seelenturm noch vor Ende des Jahres.



Gespielt wird bei Der Seelenturm aus einer isometrischen Sicht.



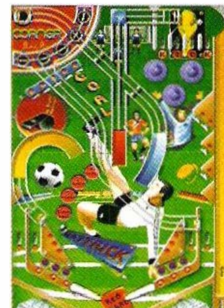
Die Grafiken stammen von der Amiga-Version; werden also noch besser!

Schon gehört?

■ Die ersten Bilder zu **Star Control 3** lassen auf noch abgedrehtere Rassen und Kurzgeschichten hoffen. Das Kampfsystem wird bis zum Erscheinungstermin (15. Dezember!) noch einmal komplett überarbeitet.

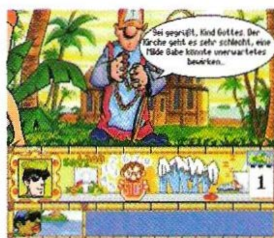


■ **Pinball Wizard 2000** von Ikarion wird Mitte November auf den Markt kommen. Diese Simulation bietet nicht nur sechs originelle Tische (von Fußball bis Science Fiction) zu den verschiedensten Themenbereichen, sondern enthält auch ein Construction Set, mit dem Sie eigene, ganz individuelle Tische entwickeln können.





■ Neben Pitfall Harry und Earthworm Jim versucht jetzt auch **Bubsy**, Accolades Konsolenkatze, den PC im Sturm zu erobern. Das erste Jump & Run mit dem eigenwilligen Superhelden erscheint natürlich unter Windows 95.



■ Bereits Anfang November erscheint **Caribbean Desaster.** Auf der idyllischen Karibikinsel Mad Island herrscht immer noch der kalte Krieg - und Sie sind mittendrin! In wechselnden Rollen müssen Sie die Gunst der Stunde für sich ergreifen!

■ Obwohl sich die Dreharbeiten zu **Rebel Assault 2** (Vince Lee: „Das ist das erste Mal, daß George Lucas jemand anderen eine Star Wars-Geschichte verfilmen läßt!") als extrem aufwendig erweisen, wird das Spiel noch dieses Jahr fertig!



■ Eine Zusatzdiskette zu **Hi Octane** wird es im Dezember geben; sie beinhaltet drei neue Kurse, 2-Spieler-Splitscreen, einen Deathmatch-Modus und ein Clone Race (Sie fahren gegen Ihre beste Rundenzeit). Der Clou: Hi Octane Extra wird auf dem Bullfrog XMAS-Sampler und auf der PC GAMES Cover-CD-ROM erhältlich sein, wird also von Bullfrog gratis verteilt!



Zu Besuch bei Interplay

Interplay mach

Ein Kurztrip zu Interplay bewies einmal mehr, daß die kreativen Kräfte um Firmengründer Brian Fargo nicht nur quantitativ, sondern auch qualitativ zur Weltspitze im Spielebereich gehören. Aus Kalifornien berichten unsere beiden US-Korrespondenten Markus Krichel und Steve Crawford.

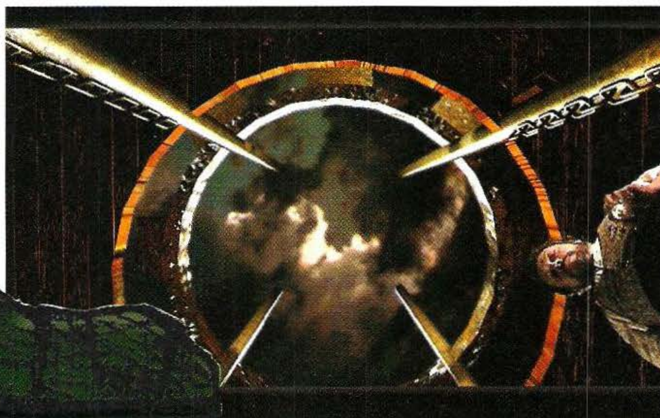
Interplay hat so viele Toptitel in der Pipeline, daß es äußerst schwer fällt, alle Produkte auf nur drei Seiten zu beschreiben. Deshalb verzichten wir diesmal auf ergänzende Hintergrundinformationen und langes Vorgeplänkel. Wir starten voll durch mit: Descent 2!

Schneller Konter

Rusty Buchert, einer der Top-Produzenten der Industrie, präsentierte Descent 2 - Counterstrike. Grafisch hat sich das Spiel nicht besonders stark verändert. Neu sind die anwählbaren Auflösungen mit bis zu 1.024x768 Bildpunkten und die feineren Texturen auf den Polygonmonstern. Insgesamt werden wir es mit 18 neuen Kontrahenten, einschließlich neuer Endgegner, zu tun haben, die jetzt sogar dazu in der Lage sind, den Spieler zu umkreisen und ihn von allen Seiten unter Beschuß zu nehmen.

Einer dieser neuen Gegner, der „ThiefBot", stiehlt sogar Waffen und setzt sie dann umgehend ein. Dies wird besonders unangenehm, wenn es sich um eines der neuen Geschütze, wie die Helixkanone oder die verbesserte Zielsuchrakete, handelt. Nachtblinde dürften sich an der Tatsache erfreuen, daß die Minenschächte nun mit Scheinwerfern beleuchtet werden können, was allerdings auf Kosten der Energie geht. In extrem brenzligen Situationen kann man sich zudem mit Hilfe der Nachbrenner blitzschnell aus dem Staub machen. Außerdem kann Energie nun direkt auf die Schutzschilde übertragen werden. Die neuen Levels sind we-

Bei Frankenstein: Through the Eyes of the Monster spielen Sie das zusammengeflickte Monster; Rocky Horror-Star Tim Curry übernimmt die Rolle von Dr. Frankenstein!





t Dampf

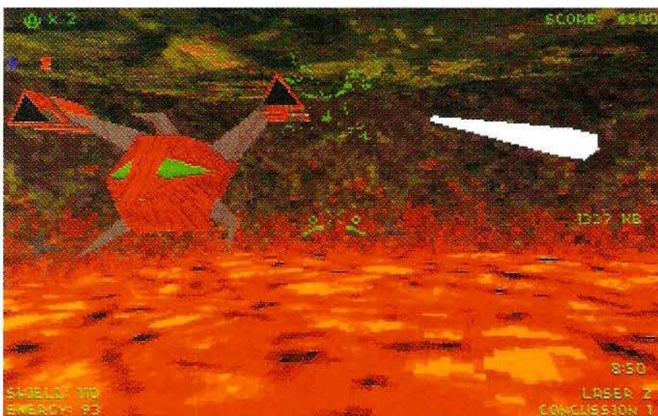
sentlich komplexer und mit zusätzlichen grafischen Verbesserungen versehen worden, wie beispielsweise den unterirdische Lavafällen. Zwischensequenzen sorgen dafür, daß der Handlungsfaden beibehalten wird.

3D-Spiele sind klassische Multiplayer-Affären, daher wurden auf diese Funktionen besonderen Wert gelegt. Verschiedene Netzwerkvariationen stehen zur Auswahl, darunter „Capture the Flag" und „Descent Soccer". Für Internet-User plant man außerdem noch KALI-Unterstützung. Descent 2: Counterstrike macht sein Debüt als spezielle 3-Level-Sharewareversion im Dezember. Die Vollversion soll im ersten Quartal 1996 folgen.

Von Kerkern und Drachen

Nach dem Erwerb der Lizenz für die erfolgreiche AD&D-Serie nimmt Interplay als erstes MicroProse ins Visier, dessen Magic: The Gathering sich mit Dragon Dice messen muß. In diesem fantasyorientierten Strategiespiel stellt sich der Spieler zunächst eine Armee zusam-

Descent 2 überzeugt durch nette Extrawaffen und verbesserte Gegnerintelligenz. Die feindlichen Roboter ergreifen diesmal auch die Flucht!



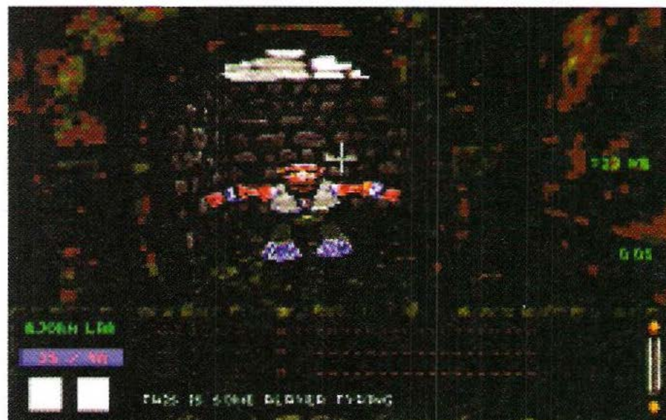


men, deren Soldaten durch spezielle Würfel präsentiert sind. Durch den jeweiligen Wurf werden Angriffe, Rückzüge, Zaubersprüche, etc. aktiviert. Dragon Dice kann zumindest für sich in Anspruch nehmen, „anders" zu sein. Wem all dies zu abstrakt erscheint, der ist vielleicht mit dem zweiten Produkt in dieser Serie besser beraten. Descent to Undermountain: The Flame of Hoth läutet die nächste Generation der AD&D-Rollenspielserie ein. Und diese präsentiert sich in Form eines 3D-Action-Rollenspiels, das mit einer modifizierten Descent-Engine entwickelt wurde. Die Handlung spinnt sich um ein Flammenschwert mit ungeheuren, bösen Kräften. In Standard-Rollenspielmanier betritt der Spieler den Dungeon, killt Monster, löst Rätsel und verbessert seine Statistiken. 3D-Polygongegner, SVGA-Grafik und jede Menge Missionen sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt.

Last but not least verspricht das dritte Produkt mit dem Titel Blood and Magic, dem von SSI gewohnten AD&D-Feeling am nächsten zu kommen. Aus der Vogelperspektive werden Schlachten durch Steuerung einzelner Einheiten entschieden. Alle drei Spiele sollen im Laufe des nächsten Jahres erscheinen.

Hier sehen Sie die ersten Bilder zu Descent to Undermountain, einem AD&D-Rollenspiel mit Descent-Engine! Über Magie- und Kampfsystem läßt sich noch wenig sagen, allerdings wird TSR schon für eine gelungene Umsetzung des Brettspiels sorgen.

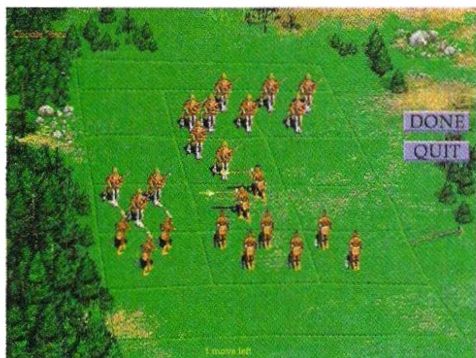






Steinhart

Die folgenden Spiele wurden bereits in früheren Ausgaben ausführlich vorgestellt und werden daher nur kurz beleuchtet. Die neuesten Versionen von Frankenstein, Conquest of the New World und Stonekeep lassen nur eine Frage offen: wann kommen die Dinger endlich? Erstaunlicherweise ist Frankenstein, der interaktive Film mit Tim Curry in der Hauptrolle, bereits seit geraumer Zeit für den Mac erhältlich. Als Nachfolgeprodukt zu Frankenstein muß übrigens mit The Mummy ein weiteres Filmmonster herhalten. Die Entwickler dieser beiden Filmumsetzungen versprechen ein „komplexes Abenteuer", für das selbst gewiefte Abenteuerspieler mindestens „16 oder mehr Stunden" benötigen werden. Donnerwetter! Das wäre dreimal soviel wie für Vollgas und viermal so viel wie für Phantasmagoria! Zum Thema Stonekeep: eine spielbare Demoversion finden Sie auf der Cover-CD-ROM, erscheinen soll das Spiel angeblich am 8. November...



Conquest of the New World wird ein Eroberungs- und Erkundungsspiel wie Colonization. Viele sprechen von einem „Colonization mit perfekter SVGA-Grafik". Ein besseres Kompliment gibt`s wohl nicht!

Wet, Wet, Wet

Ebenfalls erwähnenswert ist die Entwicklung der Waterworld-Spiele nach dem gleichnamigen Film mit Kevin Kostner. Hier werden gleich zwei Versionen, ein Actionspiel und ein Strategie-/Abenteuerspiel erscheinen. Darüber hinaus laufen die Arbeiten an dem interaktiven Film Netrunner auf Hochtouren. Apropos Film! Rusty Buchert und sein Team werden die erfolgreiche Star Trek-Serie auch in Zukunft fortsetzen. In Star Trek-Academy, bei dem gerüchteweise William Shatner beteiligt sein wird, findet sich der Spieler als Kadett unter denselben Umständen wie einstmals Kirk, Spack und Konsorten wieder. Auch den sportlichen Bereich will man in Zukunft abdecken. Der Anstoß zur der neuen VR-Sports-Serie wird mit VR Baseball 96 ausgeführt, gefolgt von VR Snooker, dem Billardspiel, das nur Engländer verstehen. VR Snooker 96 wird die aus Virtual Pool bekannten Game Engine benutzen, was die Snooker-Fans dieser Welt (und das müssen Hunderte sein) freuen sollte. Weiterhin sind Spiele in den Gattungen Golf, Football, Basketball und so ziemlich jede andere Sportart geplant, die jeweils mit Beginn der aktuellen Saison in den USA erscheinen sollen. Leider ist mir das Datum für den Auftakt der amerikanischen Snooker-Saison entfallen.

Mit Toptiteln an die Spitze

Interplay ist ein Paradebeispiel für die typisch amerikanische Erfolgsstory. Ein Softwarehaus, das sich auf der Stärke eines einzelnen Spiels (The Bard's Tale) entwickelte, mauserte sich zu einem der Topunternehmen im Bereich Electronic Entertainment. Mit den oben genannten Titeln sollte es Interplay problemlos gelingen, diese Vormachtstellung zu behaupten.



Noch bevor das erste Lichtlein des Adventskranzes aufflackert, werden ganze Pulks von „Humans" gen Software-Händler pilgern und sich Warcraft 2 unter den Nagel reißen. Was die Fans von dieser Fortsetzung erwarten dürfen und ob die Jungs von Blizzard Entertainment auch noch was anderes programmieren können als launige Echtzeit-Strategiespiele mit Fantasy-Touch, haben wir Anfang Oktober bei einem Besuch des Hauptquartiers im kalifornischen Irvine herausgefunden.

Von Petra Maueröder

Backstage bei Blizzard Entertainment

Frischer Wind

Allen Adham im Interview

PCG: Was habt Ihr bei Warcraft 2 gegenüber dem ersten Teil verbessert?

AA: Augenfälligster Unterschied ist sicherlich die SVGA-Grafik. Dadurch werden viel detailliertere und witzigere Animationen möglich. Besonderen Wert haben wir auf unser intelligentes Benutzer-Interface gelegt: Wenn ich mit einem Bauern auf eine Goldmine klicke, „weiß" er sofort, daß er diesen Rohstoff dort abbauen soll. Außerdem gibt es einen eingeschränkten Sichtbereich: Nur wenn man eine Wache an einer bestimmten Stelle patrouillieren läßt, kann man nur das Gebiet einsehen, das die Figur umgibt. Es gibt doppelt so viele „Units" wie beim Vorgänger, nämlich genau 28 Truppeneinheiten und 32 Gebäude. Weiterhin spielen ab sofort Zeppeline, Schiffe, Zerstörer, Drachen und U-Boote eine große Rolle; es sind einige Missionen dabei, die man nur von der Seeseite aus gewinnen kann. Weil die Multiplayer-Modi bei Warcraft so gut angekommen sind, haben wir auch diesmal Netzwerk-, Modem- und Nullmodem-Unterstützung vorgesehen.

PCG: War nicht ursprünglich geplant, daß man neben Gold, Öl und Holz auch Erze abbauen kann?

AA: Ja, aber das war wohl zuviel des Guten. Unsere Testspieler haben moniert, daß Warcraft 2 dadurch zu kompliziert wird. Deshalb haben wir diese Funktion entfernt. Wir glauben, daß man allein durch die neue Wasser-Komponente genug ausgelastet ist.

PCG: Kamen die Anregungen für die neuen Features aus den eigenen Reihen oder gab es auch Vorschläge von seiten der Käufer?

AA: Beides. In unseren regelmäßigen Meetings diskutieren wir neue Ideen und überlegen, wie wir sie umsetzen können. Außerdem wird bei uns unheimlich viel gespielt: Wir probieren so ziemlich alles aus, was auf den Markt kommt - vor allem natürlich Strategiespiele. Wir sind also gleichermaßen Produzenten wie Konsumenten. Wenn uns ein eigenproduziertes Spiel Spaß macht, sollte es auch bei den Käufern Anklang finden.

PCG: Weshalb habt Ihr Euch zum wiederholten Mal für Orcs und Humans entschieden?

AA: Als wir Warcraft 1 veröffentlicht haben, konnten wir aus Zeitmangel einige wirklich coole Einfälle nicht mehr realisieren und haben sie deshalb für den Nachfolger reserviert. Das Fantasy-Ambiente wollten wir unbedingt beibehalten und nicht irgendwelche hochtechnisierten Aliens über den Bildschirm tapsen lassen. Sicher sind moderne Waffensysteme à la Command & Conquer sehr reizvoll; aber sie passen einfach nicht in unser Konzept. Wir können ja schlecht die Orcs in F-15-Kampfjets durch die Gegend schwirren lassen. Außerdem haben viele Spieler „ihre" Orcs bzw. Humans liebgewonnen.

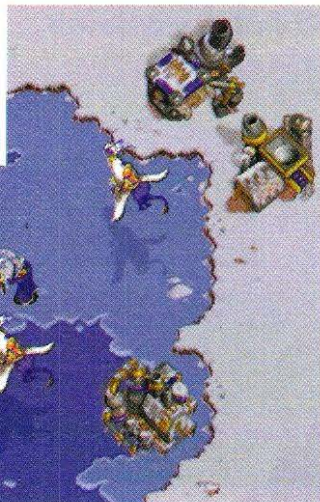
PCG: Apropos Command & Conquer: Warum sollte sich jemand, der eben erst C & C gekauft hat, auch noch Warcraft 2 zulegen?

AA: Zunächst mal: C & C ist ein großartiges Strategiespiel, das auch hier bei uns Tag und Nacht im Netzwerk läuft. Aber es ist eben nur für maximal vier Teilnehmer ausgelegt, während Warcraft 2 mindestens sechs, wenn nicht sogar acht Spieler akzeptiert. Dann heben wir uns



Der Einstieg in Warcraft 2 beginnt mit einem vierminütigen Vorspann, der grandiose SVGA-Rendereien enthält.





Exakt 44 Mitarbeiter zählt die Firma inzwischen, die sich neben vielen anderen Unternehmen aus dem Hard- und Software-Bereich im Großraum Los Angeles niedergelassen hat. Der moderne Bau mit seinen dunkel getönten Fenstern beherbergt lediglich die Entwicklungs-Abteilung von Blizzard; Vertrieb und Marketing werden über den Edutainment-Spezialisten Davidson (der Hersteller der bekannten „Mathe Blaster"-Reihe) abgewickelt, der nur eine halbe Autostunde entfernt im Stadtteil Torrance residiert. Durch diese strikte Trennung von Kreativität und Business können sich die Grafiker, Musiker und Programmierer voll auf die Qualität ihrer Spiele konzentrieren. Momentan ist der größte Teil der Belegschaft mit dem Feinschliff an Warcraft 2 beschäftigt; selbst die Dame am Empfang fackelt mit sichtlichem Vergnügen eine Orc-Sied-

natürlich auch hinsichtlich der SVGA-Grafik ab, die sowohl in den Zwischensequenzen als auch im Spiel selbst in vollem Umfang genutzt wird. Die Vorgehensweise bei Warcraft 2 ist sehr viel strategischer als beim actionlastigen C & C, wo oft allein die Größe der Armee über Sieg und Niederlage entscheidet. Zu guter Letzt liefern wir einen Level-Editor für Windows mit, so daß es im Internet bzw. in CompuServe bald vor neuen Missionen nur so wimmeln dürfte.

PCG: Noch ein paar Sätze zu Pax Imperia 2 - ganz ehrlich: Das Teil erinnert mich optisch und inhaltlich stark an Ascendancy. Mit welchen Features wollt Ihr das Programm der Logic Factory übertrumpfen?

AA: Nur ein Wort: Netzwerk. Auch Ascendancy ist ein prima Spiel, aber es ist halt nicht multiplayerfähig. Pax Imperia 2 erlaubt von vornherein 16 Spieler und unterstützt darüber hinaus Modem und Nullmodem. Ascendancy nimmt das Science Fiction-Genre gehörig auf die Schippe, während Pax Imperia 2 ein „ernsthaftes" Strategiespiel mit einem technikvernarrten Gameplay und einer deftigen Prise Rollenspiel werden soll.

PCG: Was plant Ihr für die Zukunft?

AA: Sobald Warcraft 2 im Handel ist, hat Pax Imperia 2 höchste Priorität. Für das zweite Quartal 1996 bereiten wir dazu parallel das SVGA-Rollenspiel Diablo vor. Im dritten Quartal des nächsten Jahres werden wir mit einem revolutionären Strategiespiel namens Shattered Nations für frischen Wind in der Branche sorgen.

PCG: Vielen Dank für das Gespräch und weiterhin viel Erfolg.



Allen Adham erläuterte die Warcraft 2-Neuheiten direkt an der fast fertigen Endversion und stellte sich in unserem Interview selbst unbequemen Fragen.

lung nach der anderen ab. Wer über den spiegelverglasten Treppenaufgang in den zweiten Stock gelangt, findet sich plötzlich umzingelt von lebensgroßen Boba Fett- und Stormtrooper-Pappfiguren, staunt über gigantische Comic-Poster und entdeckt in etlichen Winkeln seltene Star Trek-Kostbarkeiten, wie z. B. Miniatur-Raumschiffe und heutzutage unerschwingliche Zinn-Figürchen - in einer solch geschmackvollen Umgebung läßt sich's aushalten.

Sturm- und Drangzeit

Im betont übersichtlich eingerichteten Büro von Blizzard-Präsident Allen Adham türmen sich die bisherigen Produktionen der Truppe. Was kaum jemand weiß: Bevor die Firma im Jahr 1994 etabliert wurde, produzierte er mit seinem Team internationale Bestseller für die verschiedensten Publisher und Systeme (u. a. SEGA- und Nintendo-Konsolen). Wo Activision, Electronic Arts und Interplay draufstand, war in Wirklichkeit Blizzard drin, die sich 1991 nach Silicon & Synapse nannten: Lord of the Rings, Battle Chess, Shanghai 2: Dragon's Eye, Magic Candle 2 und Lost Vikings sind nur einige Beispiele von vielen. Erst durch Warcraft wurde der Name Blizzard Entertainment publik, doch bei vielen gilt es nach wie vor als Interplay-Programm. Mit Warcraft 2 will der stark expandierende Spiele-Hersteller sein Label stärker ins Bewußtsein der Spieler rücken - insbesondere im Hinblick auf die Projekte, die für 1996 vorgesehen sind. Die PC Games-Redaktion wird sich im Rahmen des Reviews in Ausgabe 1/96 eingehend mit den neuen Features auseinandersetzen. Als kleinen Vorgeschmack haben wir Allen Adham, Gründer und Präsident von Blizzard, mit Fragen gelöchert und geben einen ersten Ausblick auf Pax Imperia 2.





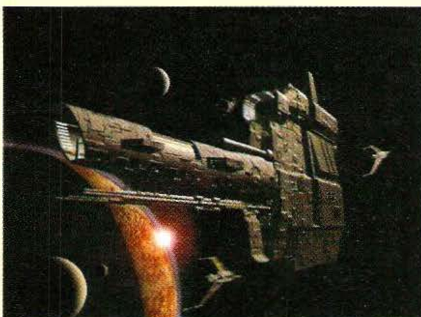
Im hauseigenen Tonstudio werden sämtliche Warcraft-Tracks arrangiert und die Soundeffekte ausgesucht.



Das Kind im Manne: Spielzeug und Sammlerstücke aller Art zieren die Fensterbänke und Monitore in den Blizzard-Büros (oben).

Pax Imperia 2

Keine Angst - als PC-Besitzer haben Sie nichts verpaßt: Pax Imperia 1 ist nur für den Apple Macintosh erschienen. Und auf diesem System wird derzeit auch der zweite Teil entwickelt, der im Frühjahr 1996 für Windows 3.1x bzw. 95 auf den Markt kommen wird. In dem auffällig komplexen Science Fiction-Strategiespiel finden sich Elemente bekannter und beliebter Programme wieder, allen voran Ascendancy, Elite, Civilization, Star Control und Master of Orion. Als Anführer eines außerirdischen Völkchens erkunden Sie neue Sternensysteme, pflegen diplomatische Kontakte, schmieden Allianzen, kümmern sich um den Nachwuchs und sorgen für eine florierende Wirtschaft. Durch Charakterwerte wie Sauerstoff-Bedarf, Intelligenz und Gesundheit sowie „Berufsgruppen" (z. B. Wissenschaftler, Krieger, Mechaniker) macht Pax Imperia 2 den Eindruck einer Kreuzung zwischen Strategie- und Rollenspiel. Hunderte von Rassen und Planeten sollten Sie eine Weile beschäftigen; Ihre Raumschiffe dürfen Sie abhängig vom Technologie-Grad selbst am Bildschirm ausstaffieren. Als Besonderheit kann man Abläufe automatisieren und Admiräle mit Aufgaben betrauen, die diese dann selbständig nach bestem (?) Wissen und Gewissen ausführen. Wie jede Software von Blizzard wird auch dieses Programm Modem, Nullmodem und Windows-kompatible Netzwerke unterstützen.



Derzeit entstehen bei Blizzard die ersten Zwischensequenzen für Pax Imperia 2.



Das komplexe Spiel ist in ein respekteinflößendes Benutzer-Interface eingebettet.



Die Mac-Version offenbarte einige Stärken des für nächstes Jahr geplanten Spiels.

Wing Commander IV: The Price of Freedom

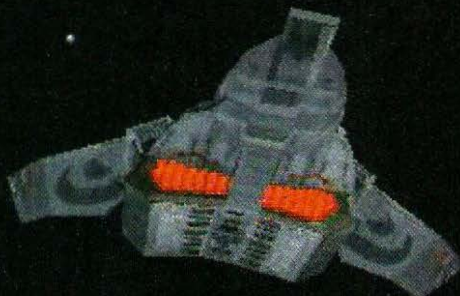
Oskarverdächtig

Verschnaufpause für Ihre Geldbörse! Wenn Sie, wie tausend andere, zu derjenigen Spezies von PC-Besitzern gehören, die mit ihrer Hardware stets up-to-date bleiben wollen, können Sie aufatmen: Mit der neuesten Fortsetzung von Origins Wing Commander-Reihe werden die Hardware-Anforderungen nicht schon wieder eine Stufe höher geschraubt.

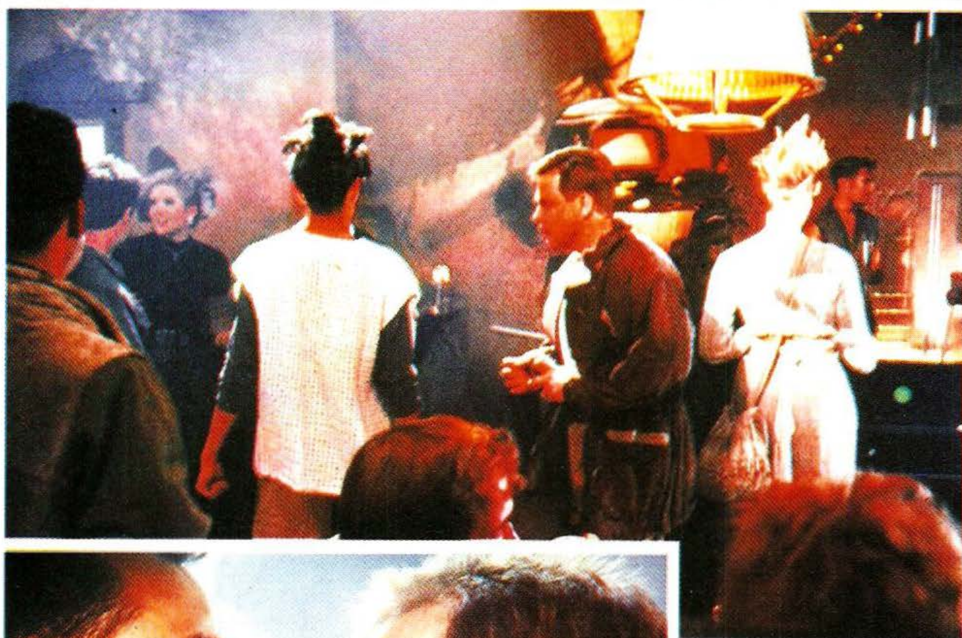
Wohin hälte eine weitere Verbesserung der 3D-Engine auch führen sollen? Die momentan gültige Meßlatte für PCs, die gut mithalten können, wurde vor knapp einem Jahr durch WC III auf die Marke „Pentium 60" gesetzt. Wer über ein so schnelles System verfügt, brauchte keine Angst zu haben, das Top-Spiel des Weihnachtsgeschäftes höchstens als Diashow miterleben zu dürfen. Die bewährte 3D-Engine mit der grandiosen Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten wird auch im vierten Teil - in leicht aufpolierter Form - weiterhin ihren Dienst tun. Chefdesigner Chris Roberts' Zukunftsvisionen tendieren ohnehin in eine andere Richtung als es manchem Spielspaß-Puristen gefallen dürfte: Wenn es nach dem fidelen Wahltexaner geht, sind flüssige 3D-Routinen und ein guter Gameplay-Faktor nicht mehr das einzig Wichtige an einem Spiel vom Wing Commander-Format. Vielmehr muß auch das cineastische Drumherum neue Maßstäbe setzen. Wohin das führt, konnte man schon im letzten Teil, The Heart of the Tiger, miterleben: Zwei kino-erfahrene Drehbuchautoren (Terry Borst und Frank DePalma) und ein handverlese-



Die Qualität der Filmsequenzen ist noch besser geworden. Es wäre auch schade, wenn Aufnahmen für Millionen Dollar nicht kinogerecht präsentiert werden würden.

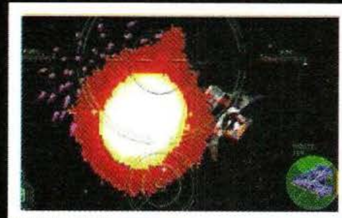






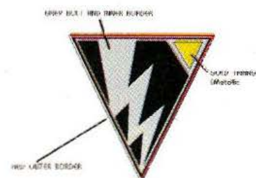


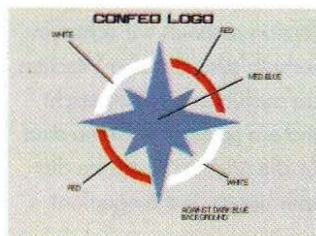
Der Verschwörung auf der Spur - in WC IV gilt es, konföderations-interne Probleme zu lösen. Hier sieht man Blair im Streit mit einem Kollegen und beim Besuch der altbekannten Weltraum-Bar.



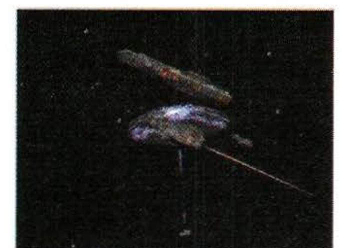








Wie bei Star Trek tragen die Uniformierten ihr Abzeichen an der Brust. Was es mit der „Black Lance" auf sich hat, erfahren wir noch.





Einige Actionszenen im Überblick. Der blaue Nebeleffekt ist bereits aus WC III bekannt - er signalisiert einen Treffer auf den Schutzschirm.

nes Grüppchen von Hollywood-Größen setzten eine Hintergrundgeschichte mit Spielfilmniveau in Szene, die den Spieler häppchenweise von der ersten bis zur letzten Mission durch das Abenteuer begleitete. An den Schwachstellen dieser Inszenierung wurde mit Feuereifer weiter gefeilt. Wo in WC III noch gezeichnete Hintergrundbilder als Kulisse dienten, wurden diesmal echte Set-Bauten (38 an der Zahl) verwendet. Auch das Wiedergabeformat der Videoeinlagen wurde weiter verbessert - der Eindruck eines interaktiven Spielfilms soll schließlich perfekt sein. Unter dem Strich haben 3D-Action-Teil und gefilmte Storyline zusammen die horrende Summe von über 10 Millionen Dollar verschlungen.

...und ich will Katzen!

Wie geht es storymäßig überhaupt weiter? Nachdem des Spielers Alter Ego, Colonel Christopher Blair (alias Mark Hamill), durch den Abwurf einer Super-Bombe den Heimatplaneten der Kilrathi in eine Staubwolke verwandelt hat, droht der Irdischen Konföderation offensichtlich keine Gefahr mehr durch die kriegerische Katzenrasse. Wie uns die Geschichte lehrt, kann die Menschheit ohne Krieg aber nicht glücklich sein. Der Gefahr „von außen" entledigt, besinnen sich die Bewohner einiger menschenbevölkerter Randplaneten, aus dem Schutzbündnis der Konföderation auszusteigen und fortan eigene Wege zu gehen. Seien





Spaßvogel Maniac ist auch wieder dabei - von den Dreharbeiten haben wir in unserer WC 4-Reportage bereits eingehend berichtet.





es zu hohe Steuern oder bloßer Freiheitswille - auf einigen dieser Planeten entbrennen plötzlich bittere Bürgerkriege. Wer zur Eindämmung dieser Unruhen zurückberufen wird, ist natürlich klar: Colonel Blair soll herausfinden, wie man der Aufstände Herr werden kann, bzw. ob es sich überhaupt lohnt, die Konföderation weiter aufrechtzuerhalten. Natürlich kommt diesmal wieder alles viel komplizierter als man zu Anfang denkt, und es gilt schließlich doch noch, die übliche Verschwörung aufzudecken. Mögen die Storyline und die Filmaufnahmen noch so unterhaltsam sein - den Spieler interessiert vor allem der Action-Teil. Trotz Beibehaltung der meisten Merkmale wurde daran verbessert, was nach Ansicht von Origin zu verbessern war: Weiterentwicklungen sind vor allem beim Erscheinungsbild der Raumschiffe, die jetzt mit „photorealistischen Texturen" bezogen sind, und „noch größerer Einflußnahme des Spielers auf den Missionsverlauf" angekündigt. Außerdem wurde der spielbegleitenden Musik- und Geräuschkulisse diesmal größere Aufmerksamkeit gezollt. Der 100% interaktive Soundtrack (was immer das auch sein wird) soll das Kino-Erlebnis noch weiter unterstreichen. Mit der reviewfähigen Version rechnen wir schon innerhalb der nächsten Wochen. Ein ausführlicher Testbericht und ein spielbares Demo sind für die nächste Ausgabe deshalb bereits fest eingeplant.



So etwas war in WC III noch nicht zu sehen: Solche Feuergefechte in den Zwischensequenzen deuten auf spannende Kino-Momente hin.

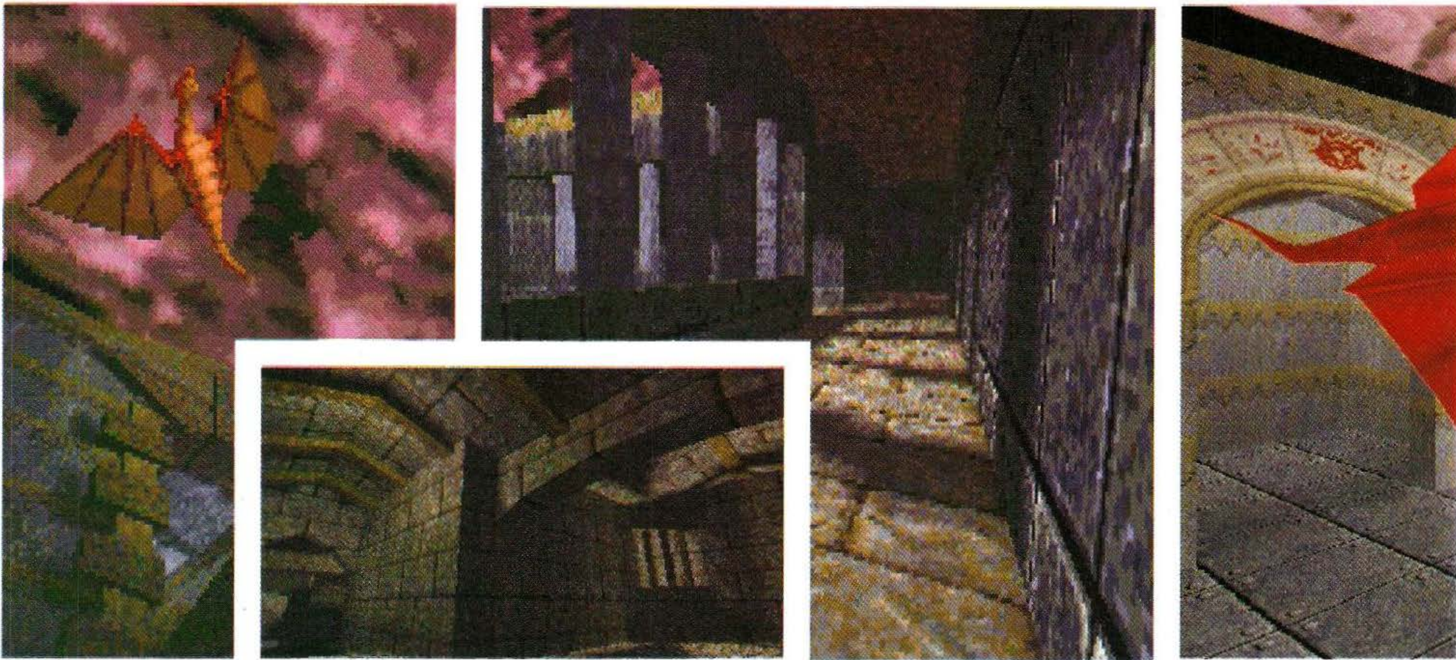


Die „photorealistischen Texturen" machen sich nicht schlecht: die getunte 3D-Engine hat aber die selben Hardware-Anforderungen wie in WC III.





Die altbekannte Arrow und zwei Starfighter der Dragon-Klasse im Anflug.



Quake: The Fight for Justice

3D Blaster

Das mit Abstand am besten gehütete Geheimnis der Industrie verbirgt sich in einem namenlosen Büroturm in Mesquite, Texas. Hier arbeiten die Entwickler von id Software unter der Leitung von John Carmack und Jay Wilbur an dem 3D-Shooter, auf den die ganze Welt wartet.

von Markus Krichel

Wenn Softwarefirmen mit der Arbeit an einem neuen Spiel beginnen, haben es die PR-Experten immer besonders eilig, die Presse über dessen weltbewegende Neuerungen zu informieren. Am meisten überrascht sind von diesen Pressemitteilungen in der Regel die Entwickler, die dieses Wunderwerk kaum noch als ihr eigenes Produkt erkennen können. Warum, so fragt man sich dann zu Recht, gibt es so gut wie keine News über Quake?

„Ganz einfach", meint Jay Wilbur, „wir wissen selbst noch nicht ganz genau, um was es bei Quake eigentlich geht. id Software ist eine technologiebesessene Firma, die sich darauf konzentriert, ein programmiertechnisch perfektes Spiel zu produzieren. Über die Handlung machen wir uns erst zum Schluß Gedanken."

So ziemlich das einzige, worüber man sich geeinigt hat, ist die Tatsache, daß Quake sich in einem mittelalterlichen Setting abspielen wird. Die Grundidee basiert auf einem Szenario für eine Dungeons and Dragons-Kampagne, die John Carmack vor ein paar Jahren spielte. Quake war einer der Spielcharaktere und, laut Carmack, „der fieseste Sack, den man sich vorstellen kann". Selbst Titel spielen bei id keine allzu große Rolle - Hauptsache das Gameplay stimmt. So lautete beispielsweise der Titel für ihr erfolgreiches 4-Buchstabenspiel ursprünglich „It's green and it's pissed".

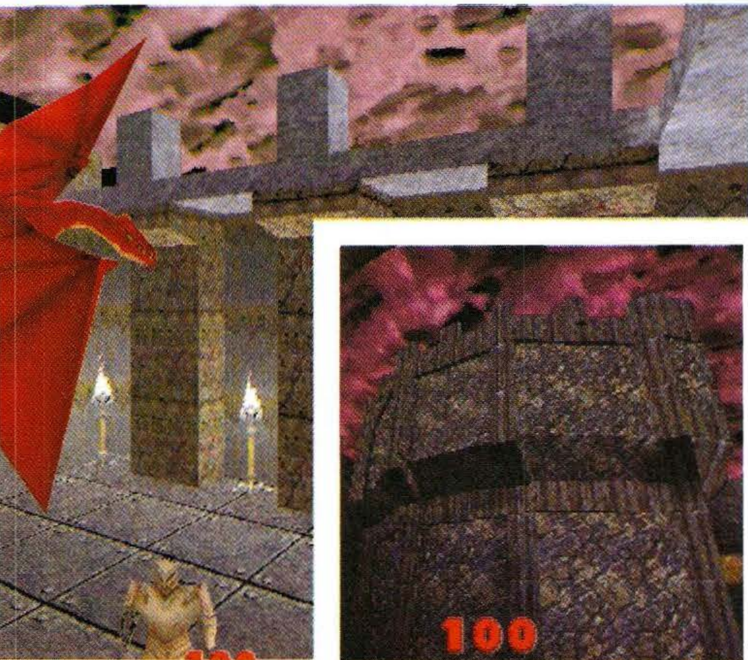


Jay Wilbur: „Über die Handlung machen wir uns erst zum Schluß Gedanken."

Bei Quake soll der Charakter sehr viel realistischer simuliert werden. Wenn der Spieler einen schweren Treffer einstecken muß, so kann er schon einmal von den Füßen gerissen oder einen evtl. vorhandenen Abhang heruntergeschleudert werden. Dann kommt der Spieler aber auch nicht wie ein unverwüstlicher Superheld auf dem Boden auf, sondern geht in die Knie und muß dadurch erhebliche Zeitverluste in Kauf nehmen.

Außerdem kann der Spieler in der neuen 3D-Umgebung von unten oder oben angegriffen werden und auf diese Attacken entsprechend reagieren. Zum ersten Mal in einem 3D-Shooter werden auch die Levels dreidimensional gestaltet. Es ist möglich, über eine Brücke zu gehen, während ein Monster oder Gegner sich darunter befindet, d. h. daß in einem Screen auf verschiedenen Ebenen gekämpft wird.

Auf das zur Verfügung stehende Waffenarsenal möchte sich bei id Software niemand so recht festlegen. Fakt ist jedoch, daß der Nahkampf in den Vordergrund treten soll. Deshalb startet der Spieler auch mit einem riesigen, schweren Hammer. Von der guten alten Shotgun möchte man sich aber trotzdem nicht trennen: „Es macht einfach zu viel Spaß, mit der Shotgun durch Labyrinthe zu hetzen", meint Jay Wilbur, " aus diesem Grund werden wir



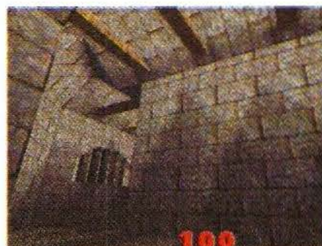
auch eine ähnliche Fernwaffe bei Quake verwenden. Intern nennen wir sie Boomstick!"
Da der Nahkampf bislang mehr schlecht als recht in Szene gesetzt wurde, wird id Software eine völlig neue Engine entwickeln, die in Richtung Virtua Fighter geht. Da der Spieler dadurch sehr viel mehr Funktionen ausführen muß, werden ihm auch nicht mehr die üblichen Monsterhorden entgegenströmen. Mehr als drei Fieslinge sollen bei Quake nicht gleichzeitig auftauchen. Mehr Gegner würden das Spielgeschehen nur unübersichtlich und unnötig komplex machen.

True Light Sourcing

Die auf diesen Seiten veröffentlichten Bilder sind mit Vorsicht zu genießen. Das fertige Spiel wird mit Sicherheit um einiges besser aussehen. Die Fackeln sind beispielsweise Platzhaltergrafiken aus einem anderen Spiel, und die Zahlen in der Mitte werden aufmerksamen Lesern sicher auch aus einem früheren Produkt bekannt sein. Dennoch ist bereits jetzt klar zu erkennen, daß die Grafiken



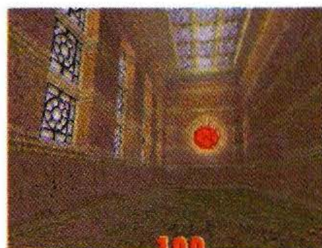
Man läuft nicht mehr ausschließlich durch dunkle modrige Gewölbe.



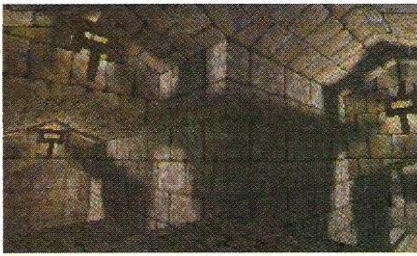
Licht- und Schatteneffekte spielen eine übergeordnete Rolle.



Auch aus der Luft können sich Gefahren in Form von Drachen nähern.



Magische Items, welche die Monsterhatz erleichtern, gibt es en masse.



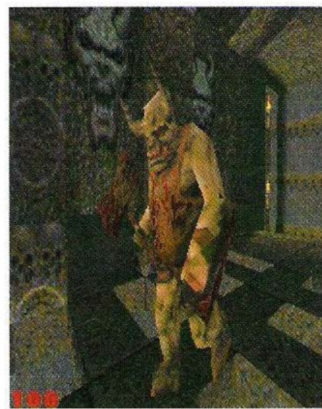
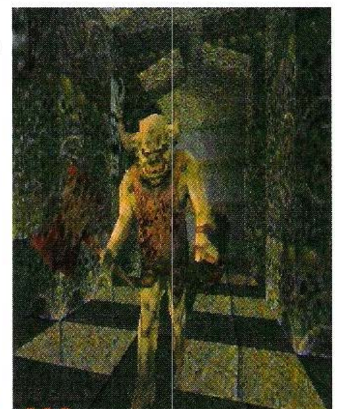



verglichen mit ids anderen Titeln um einiges besser aussehen. So ermöglicht Quakes Game Engine beispielsweise das Rendern sämtlicher Bauten und Strukturen, und Licht- bzw. Schatteneffekte werden mit True Light Sourcing erstellt. Wenn ein Lichtstrahl durch eine Mauerspalte fällt, so reflektiert dieser im korrekten Winkel auf dem Boden. Die beeindruckende Wirkung dieses Systems wird besonders in einer Szene deutlich, in der der Spieler einen Raum mit Opak-Fenstern betritt, die das einfallende Sonnenlicht filtern. Darüber hinaus werden Monster und Gegenstände „wirklich" dreidimensional dargestellt, indem sie mit Texturen belegt werden. Trotzdem soll Quake auf einem 486er spielbar bleiben, denn id Software möchte auf keinen Fall - wie viele andere Hersteller - an der vorhandenen Hardwarebasis vorbeientwickeln. Ein Pentium mit 3D-Beschleunigerkarte, die aller Voraussicht nach unterstützt werden soll, bringen natürlich leichte Vorteile.

Eines wird viele überraschen: Musik wird es bei Quake nur in den gerenderten Zwischensequenzen geben! Ansonsten werden nur Soundeffekte zu hören sein, wie beispielsweise das Zirpen von Insekten oder das Schreien von Eulen. 3D-Sound ist dabei natürlich auch ein absolutes Muß! Angenommen, Sie bewegen sich auf einer kleinen Lichtung und hören das tiefe Grollen eines hundsgemeinen Monsters, so wird das Geräusch lauter, wenn Sie sich auf das Monster zubewegen. Darüber hinaus läßt sich durch 3D-Sound auch hören, ob sich ein Monster von der linken oder rechten Seite, von hinten oder von vorne nähert. Spannenden Treibjagden steht also nichts im Wege!

Quake im Netz

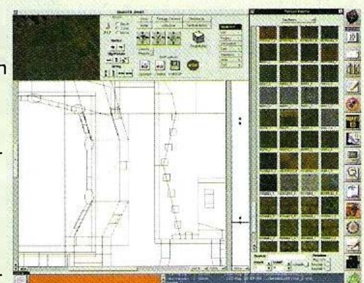
Zur Zeit verhandelt man mit mehreren kommerziellen Online-Services über das Konzept eines Quake-Netzwerks. Den Zuschlag wird mit ziemlicher Sicherheit der Anbieter erhalten, der die größtmögliche Anzahl von Spielern innerhalb eines einzelnen Deathmatches garantieren kann. Zur Zeit scheint America Online mit 64 Spielern die Nase vorn zu haben. Außerdem sollen allen registrierten Vollversionen kostenlose Lizenzen zum Betreiben eines Acht-Spieler-Netzwerks beigelegt werden.

Wie man gleich auf den ersten Blick erkennen kann, werden die Monster diesmal dreidimensional dargestellt. Dadurch wird die Optik von Quake sehr viel realistischer.

Do it yourself!

Eine Entscheidung über einen separaten Leveleditor steht noch aus. Obwohl sich bei id alle darüber einig sind, daß userprogrammierte Levels wesentlich zur Attraktivität des Spiels beitragen würden, stehen dieser Einstellung Bedenken bezüglich der Urheberrechte entgegen. Mit anderen Worten: Wenn man dem User erlaubt, neue Levels zu erstellen und diese frei zugänglich zu machen, stehen sofort kommerzielle Unternehmen auf der Matte, um sich an der Arbeit anderer zu bereichern. Daher zieht man in Erwägung, einen Leveleditor als separates Produkt zu verkaufen.



Mit diesem Editor wird das Leveldisign für Quake realisiert. Voraussichtlich wird dieses kinderleicht zu bedienende Tool auch kommerziell verkauft werden.

Fest steht zu diesem Zeitpunkt, daß der Compiler, Linker und Objekt-Code auf der CD-Version enthalten sein wird. Mit diesen Tools wird es dem User ermöglicht, eine völlig neue Version zu programmieren. Außerdem soll Quake über eine Tastenfunktion verfügen, mit der Objekte wie Fallgruben, Türen oder bewegliche Plattformen während des Spiels neu positioniert werden können. Sowohl Carmack als auch Wilbur sind zuversichtlich, daß Quake noch in diesem Jahr erscheinen wird. Versprechen können sie das allerdings nicht!

Destruction Derby

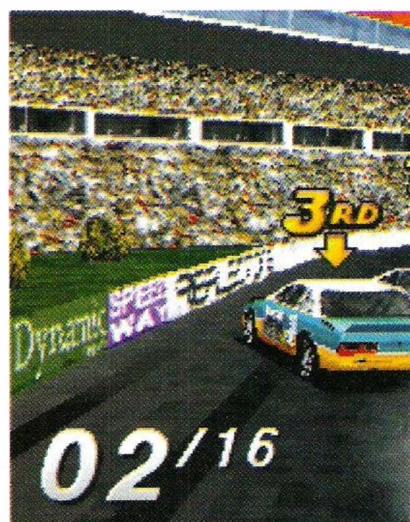
Demolition Men

Tears don't lie: Zu den Alpträumen jedes glückseligen Besitzers eines frisch erworbenen Pkws gehört es, wenn nach der ersten Spritztour um den Block ein besorgter Mitmensch auf den Kotflügel deutet und mit Unschuldsmiene fragt: „War der Kratzer schon immer drin?". Beim demnächst aufkreuzenden Psygnosis-Rennspiel Destruction Derby werden Sie sich an wesentlich gravierendere Schicksalsschläge dieser Art gewöhnen müssen.

Denn die gegnerischen Chauffeure in ihren gepanzerten Karren haben nur eines im Sinn: Die rasche und vollständige Zerstörung Ihres Autos. Während bei Virgins Stock-Car-Simulation NASCAR Racing die schnellste Rundenzeit im Vordergrund steht und kleinere Kollisionen eher als notwendiges Übel erachtet werden, verhält es sich bei Destruction Derby genau umgekehrt. Denn je stärker ein Fahrzeug zusammengequetscht wird, desto geringer die Chance, daß Fahrer, Motor und Karosserie das Ziel in einem halbwegs funktionstüchtigen Zustand erreichen. Ihre Runden drehen Sie auf einer der fünf Pisten, die auf selbsterklärende Namen wie „City Heat", „Ocean Drive" oder „Cactus Creek" getauft wurden. Die Rennstrecken unterscheiden sich voneinander natürlich durch den Verlauf des Parcours, aber vor allem im Hinblick auf die mit üppigen Texturen verhüllte Umwelt: Unter anderem prescht man an Gebirgen, Stränden, Zuschauertribünen und Hochhäusern vorbei, wobei die Grafik-Algorithmen ausgegoren genug sind, um auf einem 486 DX/2 mit mindestens 66 MHz das höllische Tempo überzeugend zu simulieren. Wenn Sie auf Einzelheiten wie Bäume, aufsteigenden Rauch aus demolierten Maschinen und Gräschen am Wegesrand keinen gesteigerten Wert legen, bewirkt das Deaktivieren dieser MHz-gierigen Gimmicks einen intensiveren Geschwindigkeitsrausch.

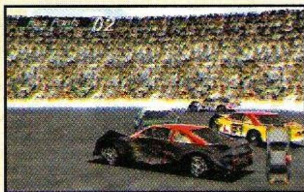
Zehn Sekunden unfallfreies Fahren

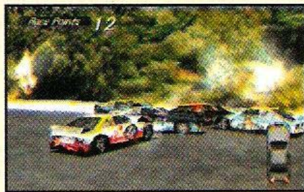
Im Hauptmenü gesteht man Ihnen, abhängig von der Wahl des Vehikels, drei verschiedene Schwierigkeitsgrade (Rookie, Amateur oder Profi) zu, was die Gewichtigkeit der Beschädigungen beeinflußt. Zur Steue-



Schall und Rauch

Verdächtig viel Qualm dampft aus allen Poren der übel zugerichteten Schrottlaube, die Türen sind unübersehbar eingedellt, die Motorhaube sieht aus wie eine Buckelpiste und auch der Kofferraum macht einen reichlich geknickten Eindruck. Kein Zweifel: Lange macht der Wagen die rüden Attacken der Rivalen nicht mehr mit. In der rechten unteren Ecke informiert Sie ein Schadensbericht über den Zustand Ihres eigenen fahrbaren Untersatzes.





Kreisverkehr

Den meisten Spielspaß verspricht „The Bowl" - eine runde Sache! 20 Rennwägen haben sich in einer kreisförmigen Arena aufgestellt und lauern auf das Startzeichen. Auf Kommando rasen die Blechkisten aufeinander zu und versuchen, den Kontrahenten durch kunstvolle Rempler, Abdröngmanöver und Auffohr-"Unfälle" möglichst große Schäden zuzufügen. Für jeden Treffer kassieren Sie Punkte. Gelingt es Ihnen mehrmals, ein Fahrzeug so anzustoßen, daß es mindestens eine Vierteldrehung vollführt, schnellt Ihr Konto rasch in die Höhe. Jeder Destruction Derby-Teilnehmer träumt jedoch von den „Big Points"; um diese Boni abzuräumen, muß man einen Kontrahenten um ganze 360° rotieren lassen, was freilich eine gehörige Portion Geschick und Glück erfordert. Gewonnen hat derjenige, der am längsten durchhält und nebenbei noch die meisten Punkte einstreicht.





rung können Sie wahlweise Tastatur, Maus, Digital- oder Analog-Joystick einsetzen. Den eigenen Wagen beobachtet man aus einer von drei verschiedenen Perspektiven, die per Tastendruck gewechselt werden dürfen. Entweder „klebt" der Spieler direkt an der Windschutzscheibe oder er blickt aus einer erhöhten Position von hinten auf das Fahrzeug. Derlei Anblicke dürften z. B. den Fans des SEGA Saturn-Aushängeschilds Daytona USA bekannt vorkommen. Für die langfristige Erquickung sorgen mehrere Modi: Bei Übungsfahrten, Zeitrennen, Meisterschaften und Duellen können Sie beweisen, zu welchen Gehässigkeiten gegenüber arglosen Autofahrern Ihr innerer Schweinehund fähig ist. Inwieweit sich Destruction Derby im direkten Vergleich mit Bleifuß, Fatal Racing, The Need for Speed und anderen Fun-Rennspielen behaupten kann, erläutert der PC Games-Review in Ausgabe 1/96. Gespannt darf man vor allem auf den Multiplayer-Modus sein, bei dem zwei Spieler per Modem- bzw. Nullmodem-Verbindung oder bis zu 16 Netzwerk-Piloten den Ausgang des Rennens unter sich ausmachen.

Petra Maueröder ■



Die Crossover-Etappe sieht von oben wie eine Acht aus und erhält ihren Reiz natürlich durch die hinterhältige Kreuzung, auf der es des öfteren zu sehenswerten Karambolagen kommt.







Abwechslung ist Trumpf: Jeder Parcours wird von stattlichen Texture Mapping-Landschaften umrahmt (oben).
In der höchsten Detailstufe sind Bremsspuren, Bandenwerbung, Tribüne und schmückende Botanik zu sehen (links).

AH64D Longbow

Apache Attack

Electronic Arts, Origin und Jane's, ein amerikanisches Unternehmen, das sich auf Militärdatenbanken spezialisiert hat, haben sich mit AH64D Apache Longbow zum Ziel gesetzt, den ultimativen Flugsimulator zu entwickeln. Die Projektleiter? Andy Hollis (Gunship) und Paul Grace (US Navy Fighters)!

Neue Hubschraubersimulationen, die auf dem Apache Attack Helicopter basieren, gibt es haufenweise. Der vom amerikanischen Militär in Panama und im persischen Golf mit großem Erfolg eingesetzte Hubschrauber verfügt über eine ungeheure Feuerkraft, ausgereifte Technologie und hervorragende Flugeigenschaften. Origin und EA entwickeln ihren neuesten Flugsimulator nach dem Vorbild des brandneuen Apache-Modells, dem AH64D Longbow.

AH64D nur als Prototyp

Der neue Apache verfügt über eine verbesserte Radartechnologie, die dem Piloten einen wesentlich besseren und effektiveren Blick auf das Schlachtfeld ermöglicht. Der AH64D Longbow wurde bisher allerdings noch nie eingesetzt, er existiert nur als Prototyp. Da Informationen logischerweise spärlich gesät sind, schloß man sich kurzfristig mit den Militärexperten des amerikanischen Unternehmens Jane's zusammen. Hinter diesem harmlos klingenden Namen verbirgt sich eine Organisation, die über die größte historische und moderne militärische Datenbank der Welt verfügt. Des weiteren arbeitet man mit einem Apache-Fluglehrer zusammen, der auch während der Trainingsflüge im fertigen Spiel zu sehen sein wird.

Die Struktur des Simulators hat zwar keine radikalen Neuerungen aufzuweisen, verfügt aber über vier unterschiedliche Bereiche. Das notwendige Know-how entnimmt man dem interaktiven Tutorial, in dem jeder Fehler sofort vom Fluglehrer korrigiert wird. Danach folgen Einzelmissionen, die sich aus echten Einsätzen aus den Operationen Just Cause (Panama) und Desert Storm (Kuwait) zusammensetzen. Im dritten Bereich werden die Missionen vom Computer zusammengestellt, was natürlich eine nahezu unbegrenzte Wiederspielbarkeit bietet. Richtig spannend wird's natürlich im Campaign Modus, bei dem jede Mission den eventuellen Ausgang des Spiels mitbestimmt. In diesem Modus gibt es jede Menge Handlung, Zwischensequenzen und Beförderungen. Die Zwischensequenzen werden so eingespielt, wie sie ein Fernsehzuschauer vor dem Bildschirm sieht, eine zwar traurige aber gegebene Realität. Erinnern wir uns nur an die „Invasion" in Somalia, bei der die Ankunft der amerikanischen Truppen von TV-Stationen in alle Welt übertragen wurde. AH64D Apache Longbow soll nach Aussagen der äußerst optimistischen Designer Andy Hollis (Gunship, F-15 Strike Eagle) und Paul Grace (F 16 Combat Pilot, US Navy Fighters) noch in diesem Jahr erscheinen.

Markus Krichel



Präsentation ist wichtig! Wenn Origin eine Helikoptersimulation entwickelt, dürfen dramatische Zwischensequenzen natürlich nicht fehlen!



Andy Hollis bringt in AH64D Longbow seine Erfahrungen, die er bei der Entwicklung von Gunship und F15 Strike Eagle gesammelt hat, ein. Um die Komponente Realismus muß man sich wohl keine Sorgen machen!



Vor dem Start müssen Sie die AH64D Longbow erst bewaffnen!



In diesem Raum werden die Einsatzbesprechungen abgehalten.

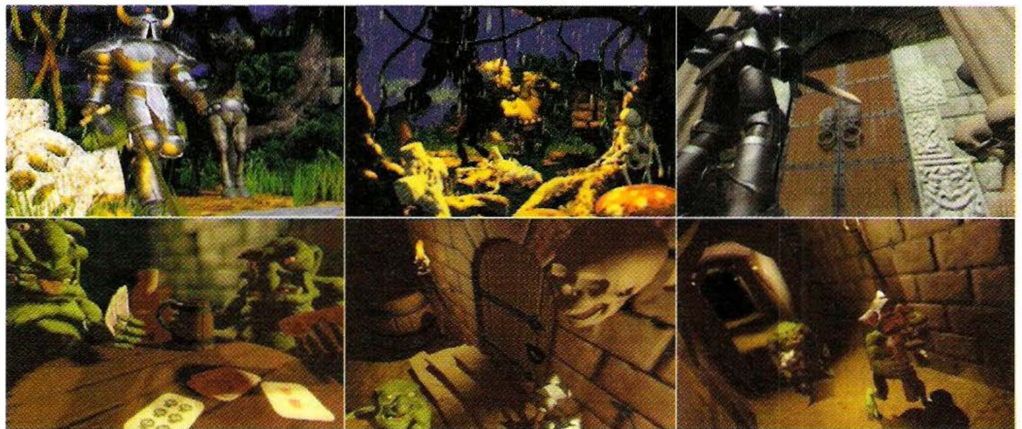


Während des Flugs können Sie auch eine Außenansicht aktivieren.

Dungeon Keeper

Monster-Beweg

Emanzipation ist das Schlagwort unserer Zeit. Daß sich so etwas nicht zwangsläufig auf die beiden Geschlechter beziehen muß, beweist Bullfrog mit einem ungewöhnlichen Fantasy-Rollenspiel: „Monster der Welt, sprengt Eure Ketten" - lautet die Devise!



Tritt ein - bring' Glück und Geld herein! Wer einen gut durchstrukturierten Dungeon hat, braucht auch vor hochmütigen Blechdosen wie diesen keine Angst zu haben. Das Intro entstammt der Rendering-Maschine.

Seit dem Erscheinen von Ultima - damals noch für den Apple II - ist es immer das gleiche: In Rollenspielen mußte sich der Spieler zwangsläufig mit dem Charakter des guten, strahlenden Helden identifizieren. Monster, böse Magier und sonstiges Ungetier waren unverrückbar zu Lieferanten für Abenteuerpunkte und zusätzliche Ausrüstung verdammt. Sinnlos wurden ihre Dungeons von unaufhörlich wachsenden Horden von Glücksrittern überrannt, sie wurden erbarmungslos niedergeschlachtet und ihre noch warmen Kadaver nach Trophäen und anderen Habseligkeiten durchwühlt. Sehr selten fragte mal einer, ob in der Brust eines Gnoms oder Feuerdrachen (die inzwischen auf der Liste der bedrohten Tierarten stehen müßten) nicht doch ein friedliebendes und warmes Herz schlägt. Einer von denen, die sich genau darüber Gedanken machten, ist der Engländer Peter Molyneux, der Computerspielern vor allem als der Erfinder von so genialen Spielen wie Populous oder Magic Carpet bekannt ist. Obwohl der Chefdesigner und Gründer von Bullfrog sich in seiner beruflichen Laufbahn noch nicht eingehend mit Rollenspielen beschäftigt hat, möchte er dem Morden ein Ende setzen. Das Zeichen, das er der Welt hinterlassen will, ist ein Spiel, mit dem das Genre komplett auf den Kopf gestellt wird: in Dungeon Keeper sind endlich einmal die Monster (und nicht schon wieder die Prinzessinnen) die schützenswerten Wesen. Als Meister über ein Dungeon muß der Spieler die Höhlenbewohner vor Übergriffen aus der Oberwelt schützen. Nur wenn dieser seine Goblins, Drachen und Magier gut im Griff hat, wird sein Dungeon als ein Ort in die Rollenspiel-Geschichte eingehen, über dessen Schwelle ein Abenteuerer nur mit Schaudern seinen stinkenden Fuß setzt.

SimDungeon

Mit dem Gedanken, das Obermonster zu sein, muß man sich als Rollenspieler



Räume lassen sich im SimCity-Verfahren errichten. Sie klicken einfach den gewünschten Umriß an und setzen ihn an die entsprechende Stelle.



Der Dungeon Keeper plaziert seine Spießgesellen aus einer isometrischen Perspektive. Auch bei hektischen Situation behält man so die Übersicht!

gung

natürlich erst einmal anfreunden. Das fällt vielleicht weniger schwer, wenn man über die Strukturen und Hierarchien in Dungeon Keeper Bescheid weiß: insgesamt über 40 Monster aus 16 verschiedenen Rassen kann der Spieler in seinem Höhlenkomplex beherbergen. Jede einzelne Monsterart (die Spannweite reicht von der Monster-Kakerlake bis zum Feuerdrachen) verfügt über vorprogrammierte Verhaltensweisen, die Ihnen im Kampf die besten Überlebenschancen garantieren. Natürlich kann sich der Boss auch persönlich in ein einzelnes Monster „hineinbeamen", um ein kritisches Gefecht aus der First-Person-Perspektive zu gewinnen. Je mehr Abenteurer der Spieler während seines Spiels besiegt, umso mehr wächst seine Macht und Stärke. Das Dungeon kann dann immer weiter ausgebaut werden, bis schließlich ein gut funktionierendes Wirtschaftssystem mit komfortablen Monster-Wohnräumen, prall gefüllter Waffenkammer und - hoffentlich - gut frequentierter Folterkammer entsteht. Mit wachsender Erfahrung stehen dem Spieler immer bessere Monster und stärkere Zaubersprüche zur Auswahl, was dem Verlies natürlich auch zu einem höheren Bekanntheitsgrad verhilft. Letzteres bewirkt wiederum, daß immer verwegenere Heldengruppen bei Ihnen anklopfen, und ihr Glück in Ihrem Dungeon versuchen möchten. Immerhin 20 verschiedene Heldenarten kann der Spieler auf diese Weise kennenlernen.



Die 3D-Grafik schlägt alles bisher Dagewesene. Wie es sich mit der Scrolling-Geschwindigkeit verhält, erfahren wir leider erst im nächsten Monat.



Das Kampfgeschehen läßt sich aus verschiedenen Perspektiven verfolgen. Hier sehen Sie das Geschehen aus der Sicht des Abenteurers.

Gute Perspektiven

Der Spieler kann seinen Blick aus drei verschiedenen Blickwinkeln über seine Heimstatt schweifen lassen: zum einen gibt es den Übersichtskarten-Modus, dann die isometrische 3D-Ansicht und schließlich die technisch besonders gelungene First-Person-Perspektive. Grafisch tut sich in Dungeon Keeper sicherlich mehr als in vergleichbaren Underworld-Spielen: in den SVGA-Grafiken ist die Erfahrung aus Magic Carpet deutlich spürbar. Obwohl wir über die Geschwindigkeit des SVGA-Modus noch nicht viel sagen können, steht fest, daß man schönere Monster oder Höhlenwände bisher in keinem anderen Spiel gesehen hat. Eine neue Lichttechnik mit dem klangvollen Namen „True Light Sourcing", die das Dungeon in flackerndes Fackellicht taucht, soll die Gruftie-Stimmung zum Höhepunkt treiben. Natürlich darf bei einem Bullfrog-Spiel die Multiplayer-Option mit bis zu acht Teilnehmern nicht fehlen: das Besondere am Mehrspieler-Modus ist, daß ein Spieler als „Meister" die Rolle des Dungeon Keepers übernimmt, während die anderen sich - wie gewohnt - der Steuerung der abenteuerlustigen Eindringlinge widmen.

Thomas Borovskis ■

Pro Pinball - The Web

Hochglanz

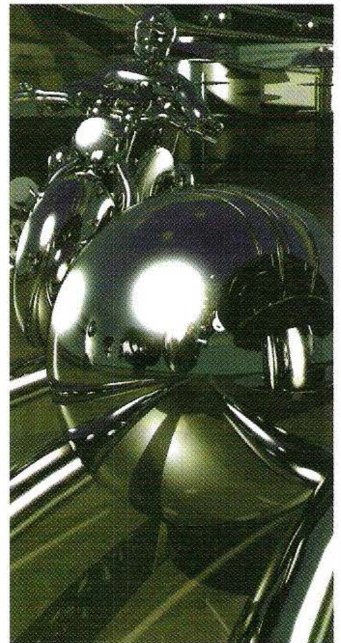
Die Ära der vertikal scrollenden PC-Flipper endet spätestens mit dem Weihnachtsfest. Nachdem den Herstellern in den letzten beiden Jahren nichts Besseres eingefallen ist, als den Markt mit Pinball Dreams-Clones zu überhäufen, macht man sich jetzt endlich Gedanken, wie das beliebte Spielprinzip noch interessanter aufbereitet werden kann.



Pro Pinball überzeugt durch schnelles, aber dennoch übersichtliches Gameplay - nur beim sechsfachen Multiball verliert man manchmal den Durchblick!



Der Tisch läßt sich aus sechs verschiedenen Winkeln spielen - hier sehen Sie jedoch eine Szene aus dem Intro! Dieser Winkel wäre wohl zu abgedreht!





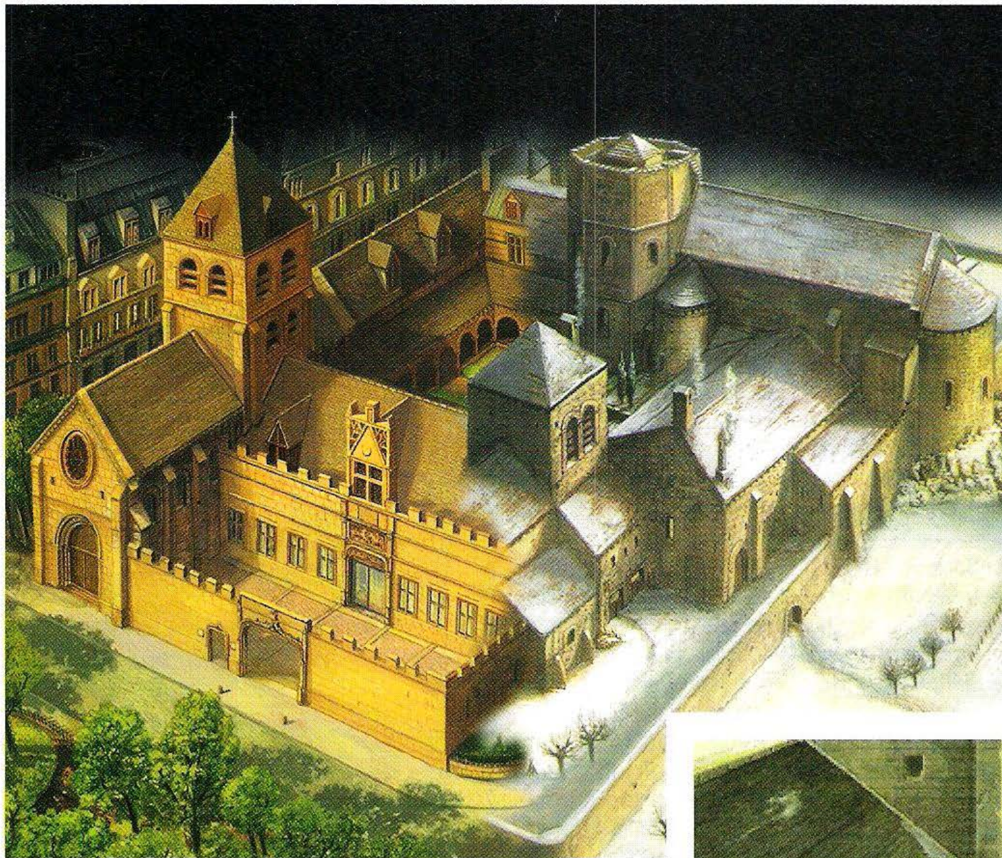
Von den fünf für die nächsten Monate angekündigten Flipper-Programmen liegt uns das erste bereits vor: Pro Pinball von Empire läßt uns als spielbare Vorabversion schon einmal das Wasser im Mund zusammenlaufen. In einem Punkt hebt sich Pro Pinball schon einmal nicht von dem ab, was bisher erhältlich war: Der neue Flippertisch mit Namen The Web ist wieder nur der Auftakt zu einer ganzen Serie von Nachfolgern, die alle auf der gleichen Grafik-Engine basieren. Die Daten dieser neuen Engine sind allerdings einmalig: Unterstützt werden verschiedene Grafikmodi bis zu einer maximalen Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten in einer Farbtiefe von 16 Bit (32.000 Farben). Wer einen Rechner hat, der MIPS-mäßig genug zu bieten hat, kann dabei Bildwiederholraten von bis zu 60 Frames pro Sekunde erreichen. Wichtiger als das ist natürlich die Ausstattung des simulierten Flippertisches. The Web - mit dem Empire den Auftakt angibt - verfügt über drei Flipper (um Mißverständnisse zu vermeiden: ein Flipper ist einer der Schläger, die per Tastendruck gesteuert werden), zwei Kugel-Rampen, ein LCD-Display für die Score-Anzeige und eine ungewöhnliche Multiball-Funktion mit bis zu sechs Kugeln. Wie von modernen Flippertischen aus der Spielhalle gewohnt, lassen sich durch das Versenken bestimmter Targets auch Bonusspiele aktivieren. Die im oberen Bildschirmbereich eingeblendete LCD-Anzeige zeigt im Falle eines Bonusspiels eine von über hundert verschiedenen Animationen an, wie man sie etwa von den Anzeigetafeln aus Fußballstadien kennt. Da man sich vom Prinzip des vertikal scrollenden Tables losgesagt hat, lassen sich, je nach persönlicher Vorliebe, verschiedene 3D-Ansichten einstellen, so daß jeder Spieler den Blickwinkel wiederfindet, den er aus der Spielhalle gewohnt ist. Besondere Mühe hat man sich auch bei der Zusammenstellung der Soundeffekte gegeben. Während alle Meldungen vom Flipper als professionelle Sprach-Samples zu hören sind, kommt die Begleitmusik direkt von der CD-ROM. Alle Audiotracks, die sich übrigens auch im herkömmlichen CD-Player abspielen lassen, stammen aus der Feder der Underground-Rockgruppe Stiff Little Fingers. Da bei Pro Pinball zunächst nur ein Table enthalten ist, wird sich der empfohlene VK-Preis unterhalb der 70-Mark-Grenze bewegen.

Thomas Borovskis ■

Time Gate: The Knight´s Chase

Rüstige Raubritter

Ein Todfeind ist an sich schon etwas Ärgerliches. Wenn ein unliebsamer Zeitgenosse Ihre Seele aber auch noch - Reinkarnation hier einmal vorausgesetzt - über mehrere Jahrhunderte hinweg verfolgt, kann leicht eine Plage daraus werden. Infogrames greift genau diesen Faden auf und strickt mit Time Gate ein phantastisches und komplexes Mystik-Adventure daraus.

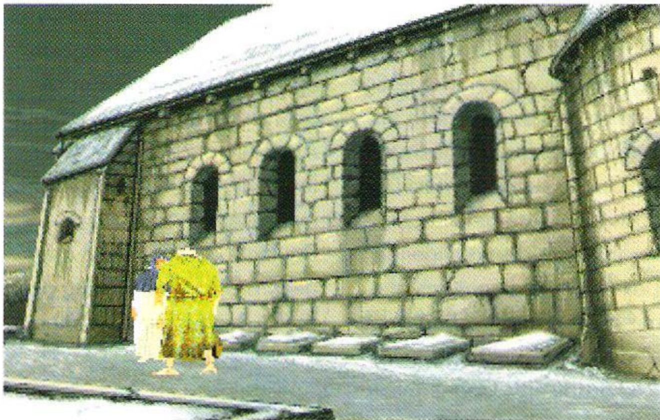






Das Interface trägt eindeutig die Züge der Alone in the Dark-Reihe. Die Auflösung der Spielfiguren hat sich allerdings erheblich verbessert - und auch die Hintergrund-Grafiken vermitteln sehr gut das mittelalterliche Flair. Mit dem Demo auf unserer Cover-CD erleben Sie es selbst.

Drei Tage schon ist William Tibbs völlig ratlos: seine Verlobte Juliette ist wie vom Erdboden verschluckt. Irgendwo auf dem Weg zwischen ihrer Wohnung und ihrer Arbeitsstelle, dem „Museum für Geschichte und mittelalterliche Traditionen" ist sie plötzlich spurlos verschwunden und seither nicht mehr aufgetaucht. Zwei Tage nachdem der amerikanische Student die Polizei eingeschaltet hat, passiert etwas noch viel unglaublicheres. Ein rothaariger Ritter in pechschwarzer Rüstung kracht unverblümt durch sein Wohnzimmerfenster - und wie es aussieht, will er William noch dazu den Garaus machen. Als William ihm mit der Streitaxt - die ebenfalls aus dem Nichts auftaucht - einen kräftigen Hieb auf den Deckel gibt, verschwindet der Ritter genauso spurlos, wie er aufgetaucht ist. Wie sich herausstellt, steckt eine mystische Verschwörung hinter diesen Geschehnissen, deren Wurzeln schon einige



Neben den Adventure-Elementen gibt es wieder jede Menge Zweikämpfe zu bestreiten. Das Interface ist seit Edward Carnbys Abenteuer gleichgeblieben.

hundert Jahre in der Vergangenheit liegen. Wolfram, der rothaarige Ritter, kam aus dem finstersten Mittelalter in die Gegenwart, um mit einem alten Feind abzurechnen, der, wie man erfährt, über eine Reihe von Wiedergeburten schließlich in Williams Körper gelandet ist. Williams Bestimmung ist es nun, in der Zeit zurückzureisen, um Wolfram dort - quasi „vor Ort" - zu bekämpfen. In der Vergangenheit trifft er neben unzähligen Feinden und Monstern auch frühere Freunde: den eingekerkerten Minnesänger Beroual beispielsweise oder den mächtigen Ritter Hugues de Paynes, der ihn in die finsteren Geheimnisse des Templerordens einweiht.

Gleicher Schnitt, neuer Look

Time Gate: The Knight's Chase ist der erste Teil einer dreiteiligen Fortsetzungs-Saga, mit der Infogrames an den Erfolg von Alone in the Dark anknüpfen will. Wie von den Machern der „Call of Cthulhu"-Reihe (Shadow of the Comet, Prisoner of Ice) gewohnt, spielt auch in Time Gate wieder in einem Universum, in dem Magie, Zeitsprünge und uralte Mythen zum durchaus Alltäglichen gehören. Speziell für Knight's Chase hat sich Chefdesigner Hubert Chardot von populärer Literatur über das Mittelalter beeinflussen lassen: Umberto Ecos „Der Name der Rose" steht ebenso im Quellenverzeichnis wie der Heldenschinken „Robin Hood". Das Geschehen spielt teilweise in der Gegenwart und zum Teil in der Epoche des Frühmittelalters. Insgesamt 300 verschiedene Sets wurden für das Action-Adventure in Szene gesetzt und mit allerhand beweglichen Gegenständen (Möbel, Türen, Waffen) ausgeschmückt. Auch bei den im Abenteuer beteiligten Charakteren wurde nicht an Vielfalt und Abwechslung gespart: über 40 Personen und Monster wurden mit dem erheblich verbesserten 3D-Interface kreiert. Durch die Entwicklung dieses neuen Grafiksystems stoßen die Programmierer jetzt erstmals nicht mehr an die Hürde von maximal 300 Polygonen, aus denen eine Figur zusammengesetzt sein durfte - was Edward Carnbys Aussehen in Alone 3 noch spürbar leiden ließ. Ansonsten sind gewisse Ähnlichkeiten zu Alone in the Dark durchaus beabsichtigt. Bei der Steuerung von William beispielsweise kann ein Spieler, der Alone 3 kennt, auf die gewohnte Tastenbelegung zurückgreifen. Mit den Cursortasten wird die Spielfigur bewegt und gedreht.

Ein Druck auf die RETURN-Taste öffnet das Inventory-Fenster, in dem sich bestimmte Gegenstände benutzen und Aktionen wie „Kämpfen", „Öffnen" oder „Schieben" einleiten lassen. Auch das Kampfinterface ist nach wie vor dasselbe: mit niedergehaltener SPACE-Taste ändert sich die Belegung der Cursor-Tasten, über die dann Schläge und Tritte gesteuert werden.

Am besten: Selbst testen!

Die spielbare Demoversion, die der Hersteller speziell für die PC Games programmierte und die wir selbstverständlich gleich auf der Cover-CD-ROM an unsere Leser weitergeben, vermittelt bereits einen ersten Eindruck von den grafischen Höhepunkten, die sowohl in den gerenderten Intros und Zwischensequenzen als auch im eigentlichen Abenteuer auf den Spieler warten. Die fertige Version, mit der wir noch bis zum Erscheinen der nächsten PC Games rechnen, wird über noch detaillierte Charaktere verfügen als die vorliegende Demo. Weitere Features, die der Hersteller angekündigt hat, sind: Midi-Musik-Begleitung, eine ausgefeilte Gegnerintelligenz, deutsche Sprachausgabe und ein spezielles Sound-System, das das Abspielen von bis zu 32 verschiedenen FX-Soundeffekten parallel erlaubt. Als minimale Hardwareplattform wird ein 486 DX2/66 mit mindestens 8 MByte und DoubleSpeed-CD-ROM angegeben. Die Unterstützung des SVGA-Modus ist bis jetzt noch nicht geplant.

Thomas Borovskis ■

3 Portable Mini Disc-Player zu gewinnen

Wer sich bei Infogrames-Spielen gut auskennt, hat jetzt die Chance, einen von drei brandneuen Sony Mini-Disc-Walkman zu ergattern. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich das untenstehende Kreuzworträtsel richtig ausfüllen und aus den Buchstaben, die in den grau hinterlegten Feldern stehen, unser Lösungswort zusammensetzen. Schreiben Sie das Lösungswort auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:

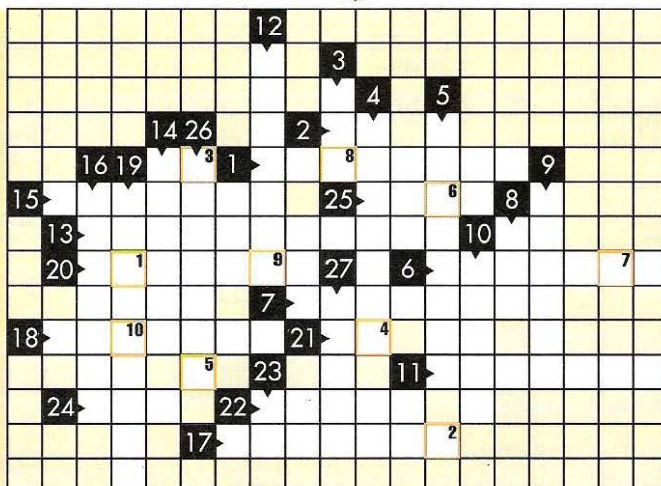
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Time Gate
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg



Dieses Super-Leichtgewicht ermöglicht Ihnen digitale Musik-Aufnahmen in CD-Qualität.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1) Neue Adventure-Reihe von Infogrames
2) Abkürzung für „Im Jahre des Herrn"
3) Arbeitsspeicher
4) Gruselvilla aus Alone in the Dark
5) Detektivin der Alone in the Dark-Reihe (Nachname)
6) Böser Ritter in Time Gate
7) Infogrames-Spiel: A IV ...
8) Anderes Wort für „Scherz"
9) Teil einer Speicheradresse (engl.)
10) Ritter-Vereinigung
11) englisch: „Schicksal"
12) Bitmap-Überzug in 3D-Spielen
13) Anderes Wort für „verblüfft"



14) Infogrames-Chefentwickler (Vorname)
15) H. P. Lovecraft-Serie: Call of ...
16) Mittelalterliches Ritterspiel
17) Ausgefüllte Vektorfigur
18) Ausdruck eines Programms (engl.)
19) Begriff aus dem Fußball-Spiel
20) Anderes Wort für „schnuppern"
21) Abkürzung für „magneto-optisch"
22) Schauplatz in Alone 3: „Slaughter ..."
23) Englischer Startbefehl
24) Englischsprachige Grabinschrift
25) englisch: „selten"
26) Anderes Wort für „verschmutzt"
27) Detektivin der Alone in the Dark-Reihe (Vorname)

The Riddle of Master Lu

Rätselhaft

Kein Genre ist von der Multimediawelle so brutal erfaßt worden wie das der Adventures. Die Zeiten, in denen man sich die Nächte mit komplexen Puzzles um die Ohren schlug, sind jetzt leider vorbei. Müde Spielideen und einschläfernde Videosequenzen beherrschen die Spieleszene, nur wenige Ausnahmen geben Hoffnung. Eine dieser Ausnahmen ist The Riddle of Master Lu von Sanctuary Woods!

Robert Ripley war eine bemerkenswerte Persönlichkeit mit einer ausgeprägten Vorliebe für das Bizarre. In seinen zahlreichen Museen, die er kurz und prägnant „Odditoriums" nannte, durften sich die Besucher an Schrumpfköpfen, sechsbeinigen Kälbern und anderen ungewöhnlichen Ausstellungsstücken ergötzen. Obwohl die Echtheit dieser Artefakte teilweise fragwürdig erscheint, gelang es bislang niemandem, das Gegenteil zu beweisen. Auf dieser Mischung aus Fakt und Fiction basiert The Riddle of Master Lu.



Im Schloß in Danzig findet Robert Ripley einige wichtige Hinweise auf das geheimnisvolle Grabmal des Kaisers.

Treasure Hunt

Wir schreiben das Jahr 1936. Die Welt befindet sich auf der Schwelle zum Zweiten Weltkrieg. Ein Talisman mit enormen Kräften (das imperiale Siegel des ersten chinesischen Kaisers Chin Shih Huang Di) wird von einer Verschwörung, die die Herrschaft an sich reißen möchte, mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln gesucht. Das Siegel befindet sich im Grabmal des Kaisers, von dem jedoch niemand weiß, wo es sich genau befindet. Master Lu, der listige imperiale Berater, hat allerdings Hinweise auf dieses Artefakt in der ganzen Welt verstreut, so daß ein ausgefuchster Abenteuerer wie Indy Jones über kurz oder lang darüber stolpern wird. Für den Weltenbummler Robert Ripley ist das natürlich auch kein Problem, allerdings sind diese Hinweise entweder verschlüsselt oder gut versteckt. Das Abenteuer beginnt in China, führt über Peru, Sikkhim, Deutschland und die Osterinseln. Um diese Reisen zu finanzieren, muß Ripley so viele Kuriositäten wie möglich finden und diese zu seinem Odditorium nach New York schicken. Sein alter Kumpel Feng Li kümmert sich hier um die Geschäfte und hält die Besucher bei Laune bzw. den Cashflow oben. Gegen Ende des Spiels muß Robert Ripley alle von Master Lu hinterlassenen Hinweise zusammen-

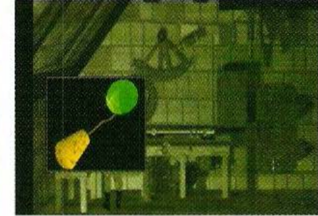
Mind Games

Die Reaktionen vieler Abenteuerspieler lassen darauf schließen, daß die durch die interaktiven Filme der letzten Monate zwangsweise auferlegte leichte Rätselkost zu einem Puzzleform-tief geführt haben. Die folgende Szene in Baron von Seltsams geheimem Labor gehört zu den kniffligeren Passagen in The Riddle of Master Lu.

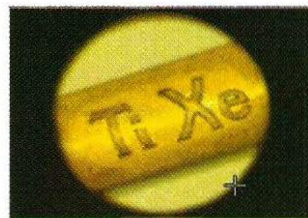

Eintritt ins Labor verschafft man sich kurioserweise durch den Rauchutensilienschrank des stinkreichen Barons. Die rote Billardkugel löst einen Geheimmechanismus aus, der uns schließlich den Zugang zum mysteriösen Labor freigibt.


Der Smaragd befindet sich in der Glasflasche. Jetzt gilt es, die bizarre Maschinerie zum Laufen zu bringen. Der Hebel gehört in den Drehzapfen und klinkt sich anschließend im Zahnrad ein. Die beiden Düsen werden mit dem Schlauch verbunden.


Mit dem Wassergriff schließen wir das Luftventil. Jetzt wird die Pumpe manuell unter Druck gesetzt. Aus dem gerollten Plakat formen wir eine Röhre, die wir in die Flasche stecken. Danach wird die Flasche verschlossen und ins Inventar übernommen.


Neben dem Ventil befindet sich ein kleiner Schalter, der schließlich die Maschine in Kraft setzt. Wenige Sekunden später halten wir das Ergebnis in Händen: einen „lupenreinen" Smaragd! Wenn das im richtigen Leben nur auch so funktionieren würde?


Mit den gerade gelernten Tricks sollte es nun überhaupt kein Problem sein, die eiserne Tür zu öffnen und das Labor ein weiteres Mal zu betreten.



Der unter dem Mikroskop inspizierte Smaragd enthält die Inschrift TI XE. Das Symbole drehen wir um, und schon haben wir das Wort EXIT.



Ein Blick auf das Periodensystem enthüllt die Werte 22 und 54 für die Elemente Titanium (TI) und Xenon (XE). Umgedreht ergibt das die Kombination 4522.


Geschafft. Na, das war doch gar nicht so schwer!

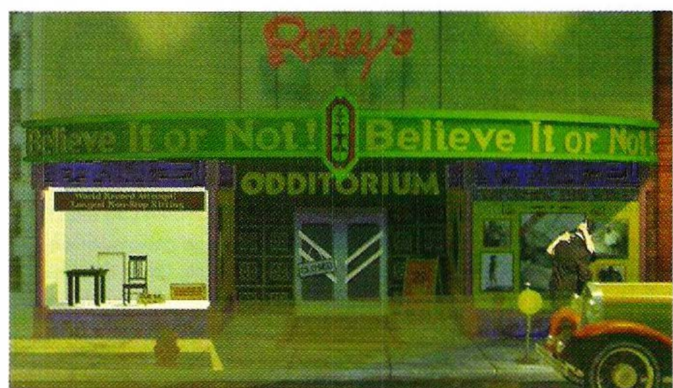
fügen, um schließlich das „ganz große Puzzle" zu lösen und das Siegel des Kaisers zu finden.

Die Rückkehr des Adventures

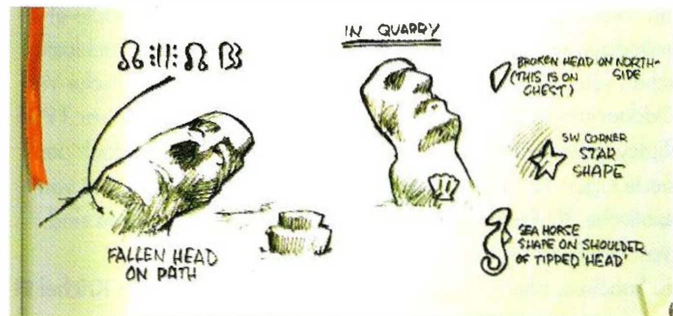
Obwohl Sanctuary Woods den abgenutzten Begriff „interaktiver Film" tunlichst vermeidet, kommt The Riddle of Master Lu - neben Wing Commander 3 - dieser Bezeichnung bisher am nächsten. Digitale Zwischensequenzen werden bei besonderen Ereignissen in kleinen Fenstern eingeblendet und mit passender Musik untermalt. Die musikalische Untermalung dudelt nicht ständig belanglos im Hintergrund, sondern wird gezielt in Schlüsselszenen eingesetzt, um die Spannung entsprechend zu steigern. Die Schauspieler bewegen sich geschickt auf dem schmalen Grad zwischen Drama und Komödie und bieten eine solide Leistung. Dadurch kommt eine sehr dichte Atmosphäre zustande, die letztlich dazu führt, daß der Spieler sich mit dem Helden identifizieren und mit ihm mitfiebern kann.

Ein Meisterwerk

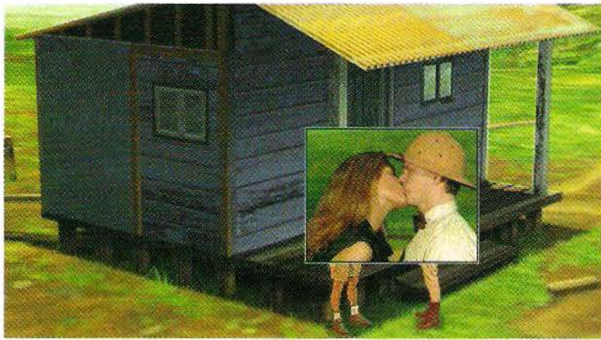
Mit The Riddle of Master Lu beweisen die beiden Stardesigner Lee Sheldon und Francois Robillard, daß Abenteuerspiele nicht unbedingt über 10 CDs



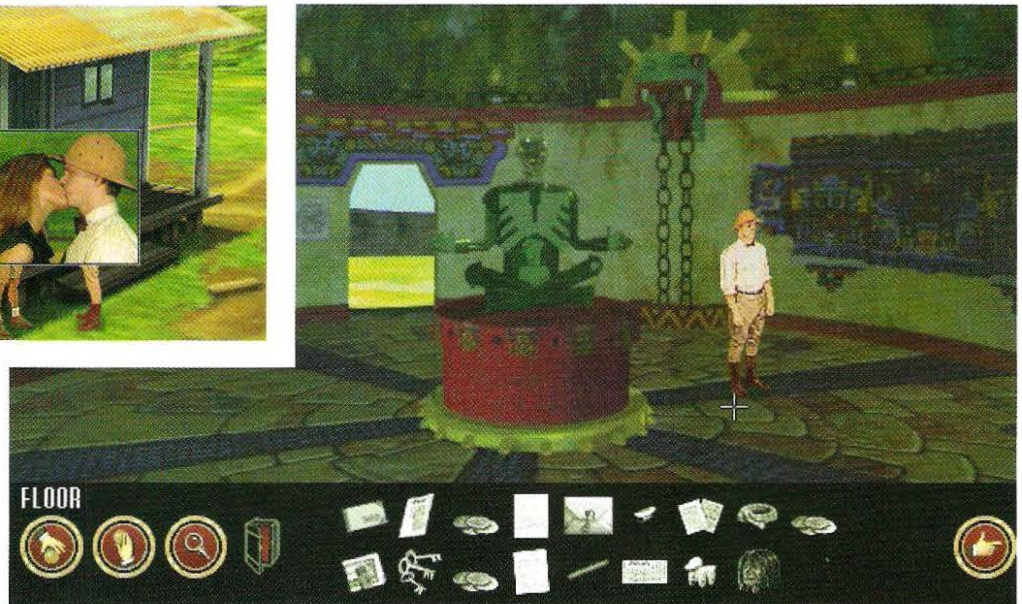
Robert Ripleys Odditorium ist der kuriose Ausgangspunkt dieses packenden Adventures.



Alle wichtigen Entdeckungen werden automatisch im Journal festgehalten.



Schlüsselszenen wie diese werden als Close-Ups eingeblendet.

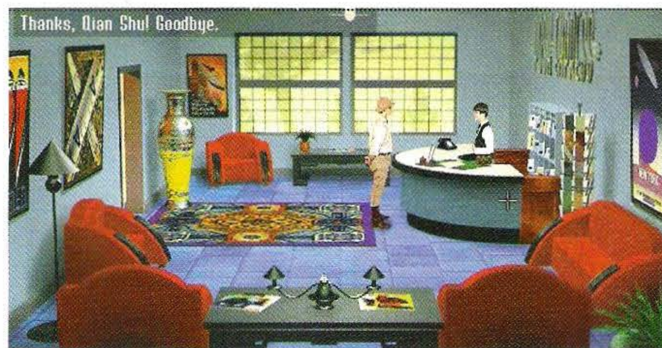


In diesem Observatorium in Peru macht Ripley eine phantastische Entdeckung.

verteilt werden müssen. Plumpe Videoorgien, bei denen nur geguckt und nicht angefaßt werden darf, bekommt man bei The Riddle of Master Lu zum Glück nicht geboten. Auf nur einer Silberscheibe befindet sich eine riesige Spielumgebung, die aus mehreren hundert Räumen besteht, ohne jedoch die Grafikaspekte zu vernachlässigen. Das Interface ist kinderleicht zu bedienen und kommt mit nur drei Funktionen aus. Objekte werden in Ripleys Reisekoffer verstaut, der über ein solch ungeheures Fassungsvermögen verfügt, daß er fast schon seinen eigenen Platz im Odditorium verdient.

Ripley bewegt sich als digitalisierte Figur durch farbenfrohe, exotische 3D-Renderumgebungen. Die Puzzles sind schwer zu knacken, bleiben allerdings immer logisch. Selbst versierte Abenteurer sollten zwischen 60 und 80 Stunden einplanen, um das Rätsel von Master Lu zu lösen. Gerade wegen dieser Komplexität ist The Riddle of Master Lu oft sehr sprachlastig. Deshalb wird die deutsche Version auch erst im Februar 1996 erscheinen - dann jedoch perfekt lokalisiert, wie wir es von Buried in Time gewohnt sind.

Markus Krichel ■



Im Reisebüro bucht Ripley seine Flüge und wechselt Geld. Ein Gespräch mit dem Agenten lohnt sich fast immer, bekommt man doch wichtige Hinweise und Tips!



Die geheimnisvollen Statuen auf den Osterinseln halten einen der Schlüssel zur Lösung des Rätsels von Master Lu bereit.

Statement



Ich kann mich beim besten Willen nicht erinnern, wann mich ein Abenteuerspiel das letzte Mal so gebannt an den Monitor fesselte wie The Riddle of Master Lu. Die riesige Spielumgebung, hervorragender Einsatz digitaler Videotechnik, Originalität und nicht zuletzt die einfallsreichen Puzzles vermitteln ein dichte Atmosphäre, die einen nicht mehr losläßt. Essen, schlafen und die Erfüllung ehelicher und sonstiger Pflichten sind so lange nebensächlich, bis das Siegel des Kaisers in die richtigen Hände fällt. Ohne das übliche Trara zeigt das relativ kleine Unternehmen Sanctuary Woods den vermeintlich Großen, daß Einfallsreichtum und gute Ideen mehr bringen als aufgeblasene Egos und das teuerste Equipment!

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 5 MB	General Midi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

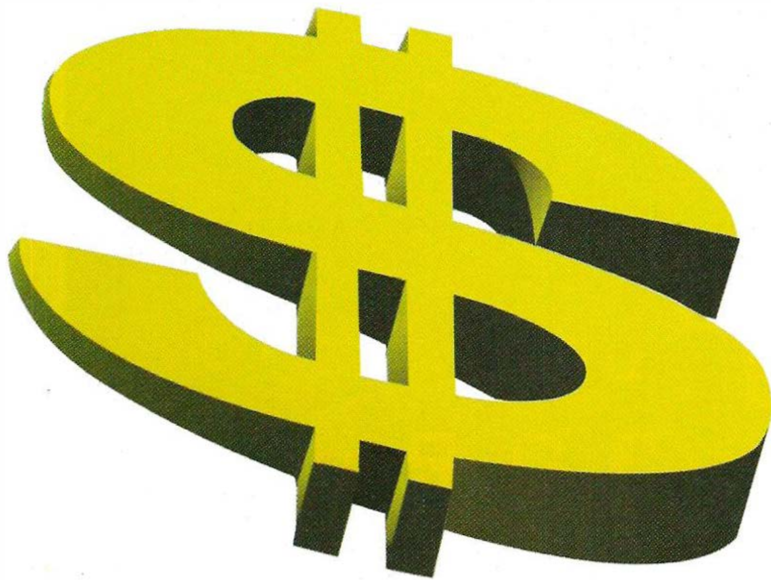
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	85%
Sound	88%
Handling	83%
Spielspaß	90%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sanctuary Woods
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut



Capitalism

Die Firma

Darauf haben Deutschlands Kleinsparer gewartet: Capitalism ist das ideale Spiel für all die Glücksritter, die schon einen mittleren Herzkasper bekommen, wenn der Kurs ihrer zwei Siemens-Aktien um fünf Mark nachgibt. Die Wirtschaftssimulation aus dem Hause Enlight Software beantwortet u. a. die quälende Frage: „Wie werde ich möglichst schnell reich, ohne als Zellen-Nachbar von Papa Graf oder Dr. Schneider zu enden?".

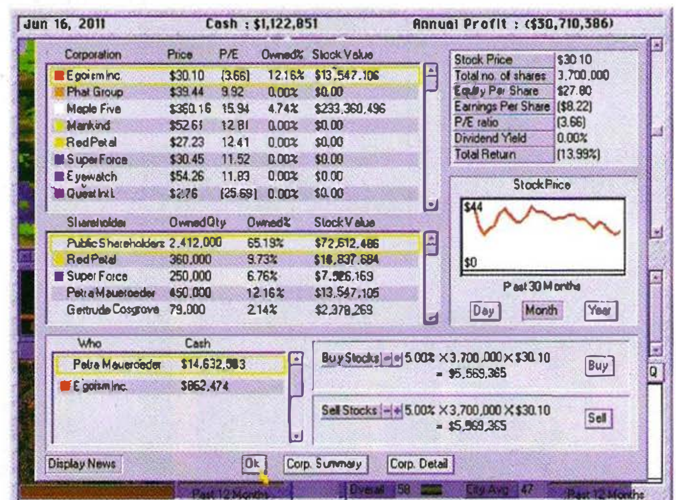
Etwas lebensfremd setzt das Spiel voraus, daß man sich seinen Lebensunterhalt legal verdient und deshalb ins Unternehmer-Lager wechselt. Ein paar Millionen Dollar Cash müssen für den Anfang genügen. Die Möglichkeiten, den Zaster wieder auszugeben, sind vielfältig. Einfachste Lösung: Man stampft in einer Millionenstadt ein Kaufhaus aus dem Boden, besorgt sich in einer nahegelegenen Fabrik allerlei nützlichen Krempel, ergrübelt eine Marketing-Strategie (z. B. Zeitungsanzeigen, Fernsehspots) und verdient sich an den Margen eine goldene Nase. Dummerweise eröffnet nebenan schon nach wenigen Wochen ein Mitbewerber, der den Preis für einen Norweger-Pulli um unverschämte 80 Cent unterbietet. Was tun? Läßt man sich auf die Pfennigfuchserei ein, antwortet man mit noch mehr Reklame oder sucht man nach günstigeren Einkaufsquellen? Schließlich ringt man sich nach intensiven Kalkulationen dazu durch, auf einer Farm Schafe zu züchten und denen nach einiger Zeit die Schmusewolle abzuknöpfen. Das Fleisch verhökert man ebenfalls. Aus der Wolle entstehen in der eigenen Fabrik modische Sweater - was die Kosten auf einen Bruchteil des ursprünglichen Betrages reduziert. Die Welt ist bis auf weiteres wieder in Ordnung.

Shop till you drop

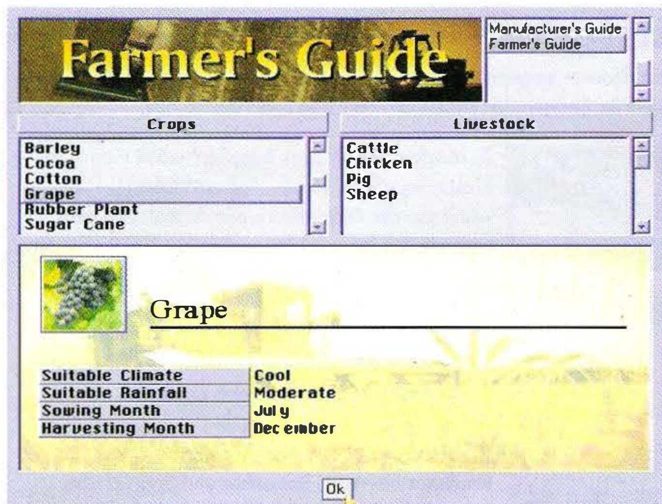
Das Konsumverhalten der Bewohner wird neben der grundsätzlichen Überlegung „Brauch ich Artikel XY überhaupt?" vor allem durch drei Präferenzen beeinflußt: Marke, Qualität und Preis. Wenn die beiden ersten Kriterien (ausgedrückt in Punkten) identisch sind, entscheidet sich die Mehrheit für den günstigsten Laden. Die Wichtigkeit der Faktoren variiert von Stadt zu Stadt: Mal wird großer Wert auf das Image des Produkts gelegt, ein andermal (vor allem bei technischen Produkten und Nahrungsmitteln) muß die Güteklasse stimmen. Daher sollten Sie Forschungs-Abteilungen gründen, die neue Techniken und Verfahrenswei-



So sieht ein typischer Capitalism-Bildschirm aus: Per Mausklick lassen sich förmlich zu jedem Pixel genaue Daten abrufen.



Der Aktien-Bildschirm schlüsselt übersichtlich die Beteiligungen von Firmengruppen an anderen Konzernen auf.



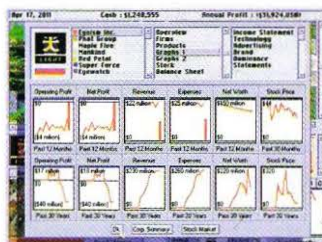
Wenn Sie Landwirtschaft betreiben, müssen Sie den passenden Ort zum Anbau bestimmter Produkte suchen (z. B. eher kühles Klima und wenig Niederschlag für Weintrauben).

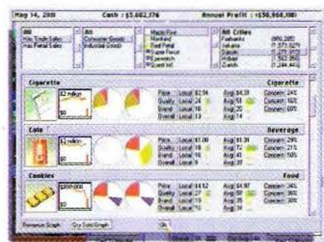
sen entwickeln. Neben der Betätigung in Industrie und Handel können Sie auch nach Öl und Kohle bohren oder einen Forstbetrieb eröffnen, was Ihre Produktionsstätten von den Launen der Zulieferer unabhängig macht.

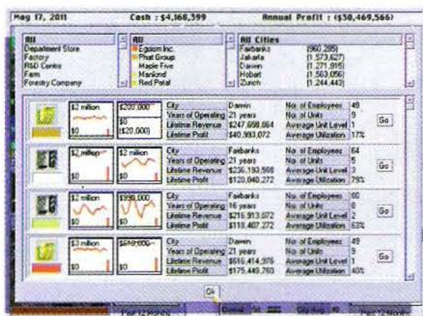
Erschreckend oft wird der Kapitalist mit realen Ereignissen konfrontiert: Da bringt die Konkurrenz einen qualitativ besseren Videorecorder auf den Markt, überschwemmt das Land mit Billigst-Cola oder verscherbelt Vollmilch-Schokolade unter dem Einkaufspreis. Mehr als einmal wird man sich z. B. als Auto-Hersteller fragen: „Wo kriegt der Bursche von Firma XY nur so billig seine Reifen her?". Genauere Nachforschungen in den aussagekräftigen Diagrammen, Statistiken und Tabellen können dann ergeben, daß dieser seine Komponenten nicht wie alle anderen Industriellen in eigenen Fabriken produziert, sondern als Fix-und-Fertig-Teile importiert.

Selbstbedienung

Computer-Spieler tendieren im allgemeinen dazu, sich für Alleskönner zu halten, sobald mehr als zweieinhalb Spiele-Schachteln die nähere Umgebung des heiligen PCs zieren. Dementsprechend verzichtet







Man muß weder eine Banklehre abgeschlossen noch BWL studiert haben, um sich nach einer gewissen Eingewöhnungsphase in Capitalism zurechtzufinden. Linien- und Torten-Diagramme veranschaulichen u. a. Marktanteile und Umsätze.

Crashkurs „Kaufhaus-König“

Innerhalb der Gebäude sorgt ein neunteiliges Schema für den reibungslosen Warenstrom von einer Abteilung zur anderen. Anhand eines Kaufhauses zeigen wir Ihnen, wie dieses System funktioniert. Ähnlich sieht im übrigen das Innere von Fabriken und Farmen aus.



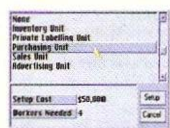
1. Als Standort wählt man ein dichtbesiedeltes Gebiet im Stadtzentrum, um möglichst viele potientielle Verbraucher versorgen zu können.



2. Ein Fenster zeigt die entstehenden Kosten an; ein Mausklick genügt, und schon startet der Bauvorgang.



3. Der Doppelklick auf ein beliebiges Kästchen öffnet eine Dialogbox, aus der man eine Abteilung heraussucht.



4. Zunächst benötigt man natürlich das Einkaufs-Ressort, das man z. B. im linken oberen Abschnitt plaziert.



5. Mit dem Button „Link Supplier“ wählt man eine Einkaufsquelle (in diesem Fall ein Hafen) an und wählt aus der Dialogbox einen Artikel, den man weiterverkaufen möchte.



6. Auf die gleiche Weise fügt man nun u. a. den Verkaufs-Bereich und die Anzeigen-Abteilung hinzu. Letztere wird mit einem lokalen Fernsehsender verbunden, der ab sofort Spots ausstrahlt.

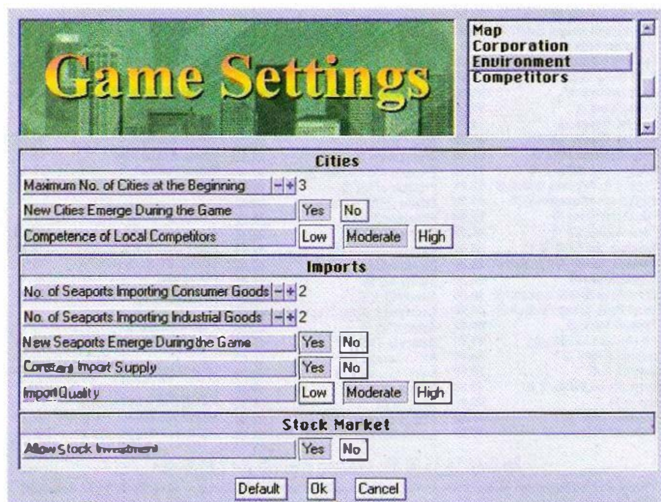


7. In der endgültigen Fassung verhökert das Kaufhaus Eiscreme, Fernseher und Sportschuhe. Verschiedene Balken informieren Sie, ob der Nachschub klappt.



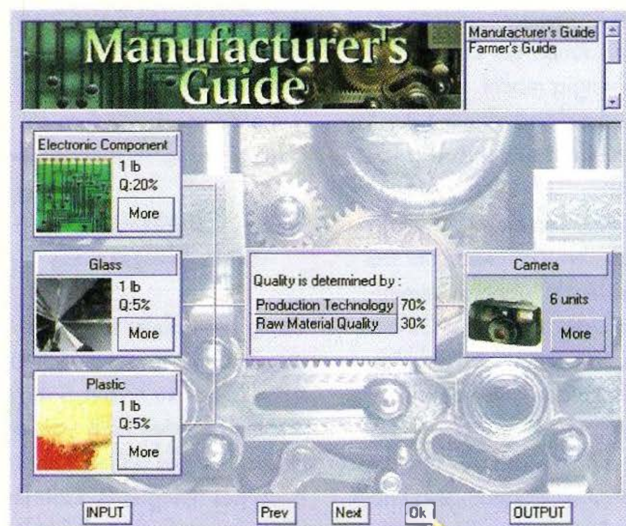
8. Ein Klick auf das Foto des Produkts offenbart weitere Informationen über die abgesetzten Stückzahlen, Preise uvm.

man gemeinhin auf gutgemeinte Beigaben wie Tutorials oder die Lektüre von Handbuch-Kapiteln, die mit „Einleitung“ oder „Erste Schritte“ überschrieben sind. Bei Capitalism kommt Hochmut vor dem Fall: Wenn Sie sich nicht eingehend mit den interaktiven Kursen zu Themen wie „Aktienmarkt“ oder „Forschung und Entwicklung“ beschäftigen, werden über Ihrem Hauptquartier rasch ganze Rudel von Pleitegeiern kreisen. Trotz der tadellosen SVGA-Benutzeroberfläche braucht man allein für die Einarbeitung mindestens soviel Ausdauer wie der unermüdlich trommelnde Plüsch-Hase von Duracell. Zwei scrollbare Fenster lassen Sie aus der Vogelperspektive auf das Gelände (bestehend aus 120 x 100 Feldern) blicken. In SimCity-Manier klickt man einfach einzelne Quadrate an und bebaut sie mit entsprechenden Anlagen - fertig! Anhand eines farbigen Rahmens können Sie auf einen Blick feststellen, welchem Kapitalisten ein Objekt gehört.



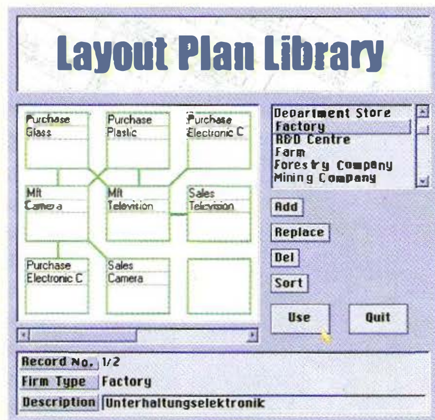
In den Einstellungen justieren Sie die Spielparameter nach Wunsch: Beinahe jede Größe läßt sich an Ihr Können und die bis dato erworbene Erfahrung anpassen.

Industrielle Revolution



Für die Herstellung einer Ware benötigt man i. d. R. mindestens zwei Ausgangsstoffe. Sobald Sie die Einkaufs-Sektionen mit den Lieferanten verbinden und eine Produktions-Einheit bauen, erkennt das Programm automatisch, was Sie zu fabrizieren gedenken. Im gezeigten Beispiel kaufen Sie Kunststoffe, Glas und Elektronik-Bauteile ein, um eine Kamera zu fertigen.

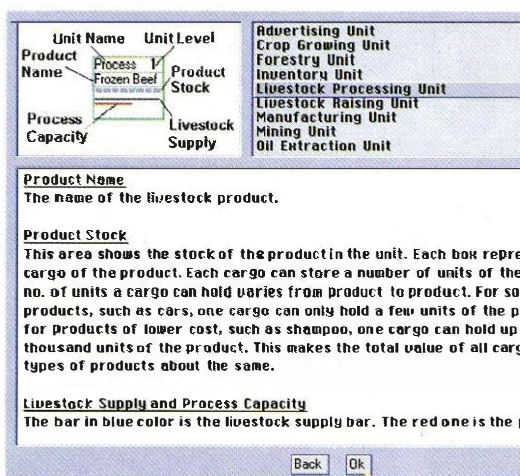
Mit den gleichen Rohstoffen könnte man - falls es die Marktlage erfordert - auch problemlos auf die Konstruktion von Fernsehgeräten oder PCs umstellen. Mit der „Layout Plan“-Funktion dürfen praxiserprobte Schablonen abgespeichert und vervielfältigt werden.



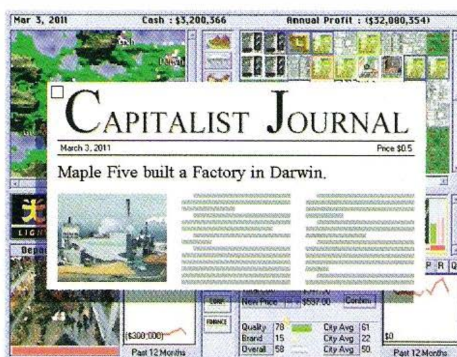
Daten & Fakten

Damit Capitalism auf Dauer interessant bleibt, bietet das Programm unter anderem...

- ... 31 Rohstoffe bzw. Zwischenstufen (Aluminium, Hopfen, Karosserie usw.)
- ... 50 Endprodukte (Motorräder, Brötchen, Zigaretten usw.)
- ... 8 Feldfrüchte, Getreide- und Obstsorten (Tabak, Weizen, Weintrauben usw.)
- ... 4 Bauernhof-Nutztierarten (Schafe, Hühner, Kühe, Schweine)
- ... 10 tierische Erzeugnisse (Eier, Milch, Fleisch, Wolle usw.)
- ... 17 Szenarien mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden
- ... 6 Simulations-Zeittakte (vergleichbar mit SimCity 2000)
- ... unendlich viele Karten per Zufallsgenerator
- ... individuelle und globale Marketing-Konzepte (z. B. Universal-Label für mehrere Produkte oder Einzel-Marke)
- ... zehn tiefschürfende Geschäftsberichte (Bilanz, G&V usw.), Diagramme und Vergleiche (Marktanteile, Besitzverhältnisse usw.)
- ... 13 miteinander verknüpfte Info-Bildschirme mit Tabellen und Statistiken über beliebige Unternehmen
- ... freie Auswahl in puncto Firmenname, Logo, Porträt, Startkapital usw.
- ... bis zu zehn Mitbewerber mit einstellbarer Intelligenz
- ... maximal zehn Siedlungen, die von Anfang an vorhanden sind oder allmählich hinzukommen und natürlich mit der Zeit größer werden
- ... eine umfassende Aktienbörse, mit der man u. a. Anteile an Mitbewerbern erwerben kann
- ... eine Finanz-Funktion zur Kapitalbeschaffung (Kredit-Aufnahme, Ausgabe eigener Aktien)
- ... eine Zeitung, die Sie automatisch auf wichtige Ereignisse hinweist
- ... eine kompetente Hilfsfunktion mit Grafiken und praktischen Tips



Zu Risiken und Nebenwirkungen einzelner Aktionen informieren Sie sich in der Anleitung oder benutzen die integrierte Hilfe-Funktion.



Was geht ab? Die Zeitung enthält Details über die Aktivitäten Ihrer Nebenbuhler. Die wichtigsten Meldungen werden außerdem im sogenannten „News Log" für nachträgliche Recherchen protokolliert.

Die ungeheure Flexibilität und Komplexität führt leider auch dazu, daß nach einigen Stunden Spielzeit zwangsläufig der Überblick verloren geht. Es empfiehlt sich, im Optionsmenü das Wirtschaftsgefüge von vornherein stark einzuschränken, damit's spielbar bleibt. In diesem Zusammenhang wäre es äußerst praktisch, wenn man bestimmte Vorgänge automatisieren oder an „Untertanen" delegieren könnte. Irgendwann sieht man es als Multimillionär halt nicht mehr ein, daß man sich um jede popelige Hühnerfarm selbst kümmern muß. Wer da nicht rechtzeitig lernt, sich auf bestimmte Branchen und Produkte zu konzentrieren, verzettelt sich hoffnungslos. Ein gutes Training stellen die mitgelieferten Szenarien dar, da man konkrete Ziele (z. B. Monopol-Stellung unter den Bier-Brauern, Aufkauf eines Konkurrenten, Erreichen eines bestimmten Umsatz-Zieles) innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums zu erfüllen hat. Wenn Capitalism im November 1995 bei Software 2000 erscheint, wird der Packung eine übersetzte Anleitung beiliegen. Wer das Programm zu Lehr-/Lernzwecken einsetzen möchte (was man in der Tat wärmstens empfehlen kann), sollte jedoch die komplett deutsche Version abwarten, die für Januar 1996 angekündigt ist.

Petra Maueröder ■

Statement



Ich bin glücklich. Nach gut einem Wochenende ist es mir mit meiner fiktiven Holding zum ersten Mal gelungen, die Marktführerschaft bei Zahnpasta, Stereo-Anlagen und Teddybären zu übernehmen. Mit Dumping-Preisen, aggressiver Werbung, einer ausgeklügelten Logistik und einem flächendeckenden Filialnetz habe ich die lästige Konkurrenz plattgemacht. Zugegeben: Wer bei solch trivialen Ereignissen in Ekstase geraten will, sollte ein ausgeprägtes Faible für wirtschaftliche Sachverhalte an den Tag legen. Wenn Sie in Schule oder Studium über die an sich trockene Materie gestöhnt haben, können Sie hier Ihr theoretisches Wissen spielerisch in die Tat umsetzen. Im Gegensatz zum bläßlichen A IV Network$ redet das Programm Klartext und läßt den Spieler nicht bei so irrelevanten Aspekten wie dem Grundkapital einer AG im Dunkeln. Kurzum: Capitalism ist eine fabelhafte Wirtschaftssimulation, die dieses Prädikat auch wirklich verdient.

SPECS & TECS

	VGA	SVGA	●
	Tastatur	AdLib	●
●	Maus	SoundBlaster	●
	Joystick	Roland	●
HD	17 MB	General Midi	●
CD	17 MB	Audio	

REQUIRED
486er, 4 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.1

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, Quad-Speed

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Wirtschaftssimulation

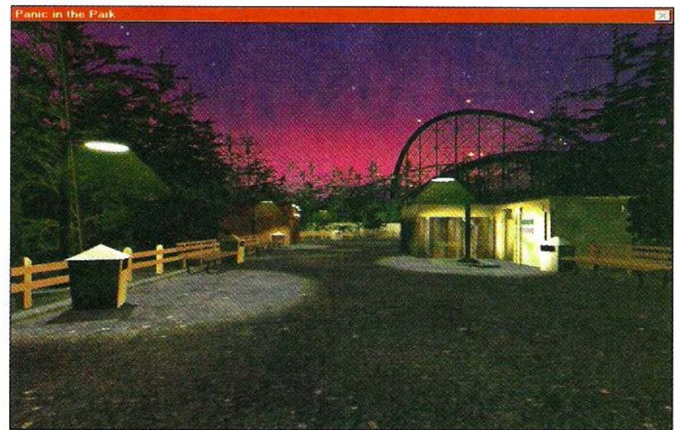
Grafik	80%
Sound	60%
Handling	85%
Spielspaß	86%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Englight/Software 2000
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ungenügend

Panic in the Park

Park-Verbot

Panic in the Redaktion: Ein frisch eingetroffenes „interaktives Adventure" wird schaudernd von einem Schreibtisch zum anderen geworfen. Unerschrocken wie wir nun mal sind, haben wir aber auch diesmal unsere traumatischen Erlebnisse verdrängt und uns dieses kriminalistische Rührstück genauer angesehen.



Mit dem Maus-Cursor geben Sie die Richtung vor, in die Sie marschieren möchten. Anschließend wird die nächste SVGA-Ansicht eingeblendet.

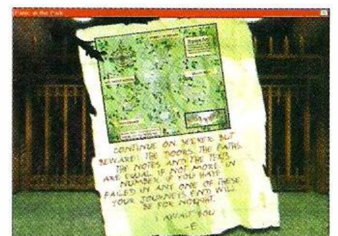
Weil 99 % aller Baywatch-Fans entweder wegen David Hasselhoff oder Pamela „Silicon Valley" Anderson zugucken, muß sich Erika Eleniak ihre Bucks seit neuestem mit dem Aufsagen kurzer Verslein für Interactive Movie-Produktionen verdienen. Erika Eleniak - nie gehört? Wenn Sie die „Rettungsschwimmer von Malibu" nur vom Wegschalten kennen, haben Sie die blonde Maid unter Umständen als Mitwirkende im Kassenschlager Alarmstufe Rot registriert. Unter der Regie des Imagination Pilots-Teams bekleidet sie in diesem Spiel gar eine Doppelrolle - auch in Hollywood muß gespart werden. Als braves bzw. nicht ganz so braves Töchterlein eines verblichenen Freizeitpark-Besitzers kämpft sie wahlweise für oder gegen den Erhalt der vorsintflutlichen Anlage. Der Spieler mimt den Part eines selbstlosen Journalisten, der in dem gerenderten SVGA-Park nach verschollenen Unterlagen fahndet. Um Sie herum scharwenzeln ein paar durchgeknallte Jahrmarkt-Typen, die Sie zum Glücksspiel verführen: Nach dem Wechsel einiger warmer Worte per bildschirmfüllender Video-Schaltung läßt man Sie Münzen in Automaten werfen und um weiteres Kleingeld zocken. Angeboten werden zwölf verschiedene Spielarten, darunter solch barocke Klassiker wie Shuffle Puck, Talon, Sidewinder oder das brillante „Ratten-Rein" (in Sam & Max nannte sich der Spaß „Wak-A-Rat"), bei dem man unvermutet auftauchende Plastik-Nager in ihre Löcher zurückknüppelt.

Petra Maueröder ■

Statement



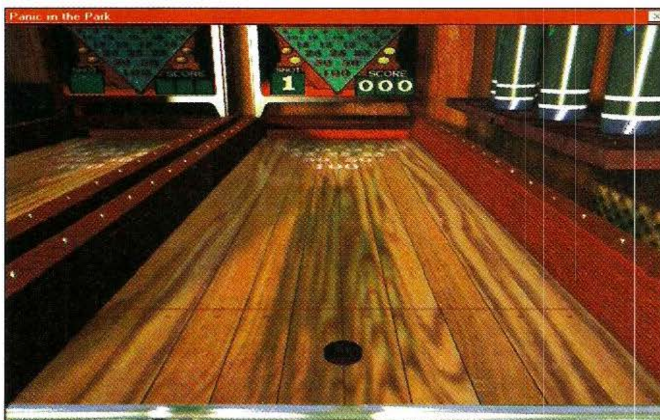
Schon beim gierigen Aufreißen der Packung ist die Enttäuschung groß - nur drei CD-ROMs? Bei anderen Herstellern werden für ein halbwegs brauchbares Ergebnis mindestens fünf bis sieben Stück verschlissen. Ohne Inventory, Iconleiste, beeinflußbare Dialoge und irgendwas Puzzle-Artiges tut man sich obendrein recht schwer, die Adventure-Komponente zu identifizieren.



Anhand solcher Myst-ischen Hinweise folgt man „heißen Spuren".



Mit illustren AVI-Videos wird wie immer nicht gespart.



Wer an den Apparaturen gewinnt, die im Park aufgestellt sind, erspielt sich das Vertrauen der Angestellten.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 3 MB	General Midi
CD 1957 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, Windows 3.1x

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95

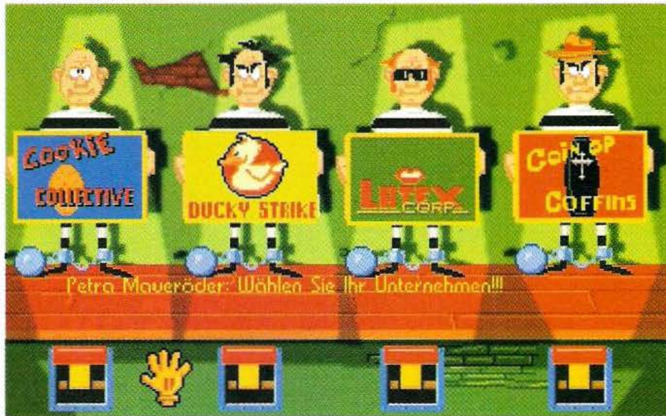
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interaktiver Film

Grafik	80%
Sound	65%
Handling	70%
Spielspaß	33%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Warner Interactive
Preis	ca. DM 95,-
CD-Advantage	sehr gut







Vor dem Einstieg dürfen Sie zwischen vier Tarnfirmen und ebenso vielen Schwierigkeitsgraden wählen (links oben). Vertrauenerweckende Waffen-Lieferanten garantieren ein riesiges Sortiment, fachmännische Beratung und persönlichen Service (rechts oben). Gelernt ist gelernt: Im hauseigenen Trainings-Center wird den Schlägern, Killern, Safeknackern und Prostituierten das Nötigste beigebracht (oben).

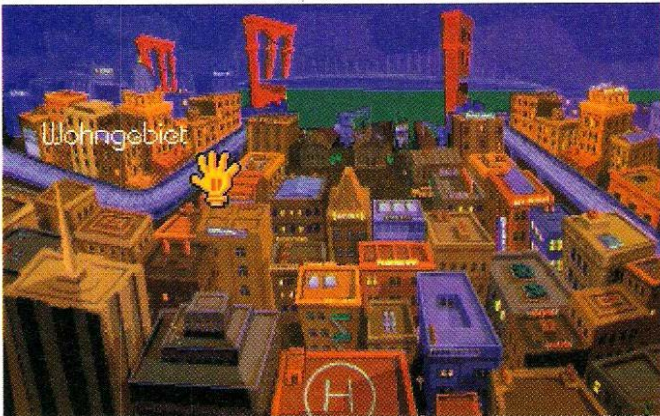
Früher durfte eine Wirtschaftssimulation einfach nur halbwegs realistisch und komplex sein, heutzutage läuft ohne Jubel, Trubel, Heiterkeit nichts mehr. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis ein Hersteller die Kategorie „Sex & Crime" für ein schwarzhumoriges Manager-Spiel ausschlachtet. Das Ding, das Starbyte zusammen mit den Spitzbuben von Cyberdyne Systems und Carsten Wieland gedreht hat, verheißt mörderisches Vergnügen mit Al Capone-Flair.

Dime City

Gangster´s Paradise



Nur der Grand Prix der Volksmusik ist brutaler als der Wettstreit um den Titel „Mafioso des Jahres": Letzterer wird jährlich an den erfolgreichsten Halunken von Dime City (eine Metropole zur Zeit der 30er Jahre im Land der unbegrenzten Schadensersatzansprüche) verliehen. Wer die Stadtväter mit großzügigen Zuwendungen gnädig stimmt und gleichzeitig Bürgermeister wird, kann sich sogar bis zum Gouverneur des Landes hocharbeiten. Der Trick dabei: Mit Attentaten, Zuhälterei, Schutzgelderpressungen, Banküberfällen, Spionage, Mord und Totschlag „erwirtschaftet" man das notwendige Kapital für Immobilien-Käufe und Börsen-Spekulation. Eine von vier Tarnfirmen (Sargfabrik, Glückskeks-Bäckerei, Gummi-Enten-Produktion, Latexpuppen-Hersteller) fungiert als Geldwäscherei und wirft sogar ein bißchen Profit ab. Unangenehm ist allerdings die Tatsache, daß man dem anonymen „großen Boß" regelmäßig Tribut in Form einer kleinen Spende zollen muß. Ihre Aufga-



Dime City ist in neun Stadtteile (Bankenviertel, Rotlicht-Viertel usw.) aufgeteilt, die sich jeweils für bestimmte Aktionen eignen.

be besteht also u. a. darin, diesen Schmarotzer loszuwerden. Das funktioniert wiederum nur, wenn Sie per Multiple Choice-Menü geschickt mit Ihrer Sekretärin flirten oder sie bestechen - der Code für die Beseitigung des Big Boß ist nämlich auf ihrem Körper tätowiert und wird sukzessive durch das Ablegen der ohnehin knapp bemessenen Stoff-Fetzen sichtbar.

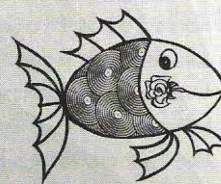
Das Böse ist immer und überall

Die Zeit in Dime City ist in Tage unterteilt. Damit man hauptsächlich im Mehrspieler-Modus (maximal vier Mitwirkende) nicht ewig auf einen trödelnden Ganoven warten muß, wird durch jede Aktion Zeit verbraucht. Zu diesen Tätigkeiten gehören zum Beispiel das Management von Personal und Fahrzeugen und die Planung von Straftaten aller Art. Diese illegalen „Projekte" gehen meist folgendermaßen vonstatten: Man legt die Art des Verbrechens fest, wählt auf einer Stadtkarte einen der neun Bezirke aus und entscheidet sich für den Tatort. Auch das Team wird individuell zusammengestellt: Mal braucht man mehrere Safeknacker für einen spontanen Banküberfall, ein andermal mischt eine Schlägertruppe ein gegnerisches Bordell auf. Schnelle Flucht- und Transport-Autos samt Chauffeuren sorgen für einen reibungslosen Rückzug. Abhängig von der Erfahrung der Komplizen und Ihrer

For Your Eyes Only



Dime City wird es im Handel nur in einer stark entschärften Fassung zu kaufen geben. Gegen Altersnachweis schickt Starbyte den volljährigen Käufern eine weit blutrünstigere Version, was sich vor allem im Action-Modus bemerkbar macht. Außerdem fallen selbst die letzten Hüllen der „leichten Mädchen".





Das Hauptquartier

Büro der Sekretärin
Die Code-Segmente auf ihrem Körper sind der Schlüssel zur Liquidierung des Big Boß.

Büro des Großen Boß
In diesem Zimmer befindet sich der berühmte „rote Knopf", der den Mega-Schnorrer endgültig vernichtet.

Reports
Wie viele Agenten arbeiten für mich? Welche Aktien und Immobilien besitze ich? Diese Aufstellung gibt Auskunft.

Personalbüro
Stellen Sie Ihr Team für Ihre Kampagnen aus zehn Be ufsgruppen (Fahrer, Spion, Nutte, Einbrecher, Killer, Schläger usw.) zusammen.

Bestechung
Eine wohlwollende Presse oder eine nach sichtige Polizei erzieht man sich mit wohldosierten Schmiergeldern.

Planungsbüro
Ein paar fähige Leute, ein unbewachtes Kreditinstitut oder Lagerhaus und ein ausgeklügelter Ablaufplan genügen für die ersten Raubzüge.

Immobilien
Beim Makler organisiert man Kauf, Verkauf, Neubau, Abriß, Vermietung und Verpachtung der Grundstücke, Büros und Wohnungen. In eigenen Domizilen können Sie Casinos, Bordelle, Restaurants Hotels uvm. betreiben.

Spenden
Damit steigert der angehende Bürgermeister seine Popularität unter der Bevölke ung.

Börse
Auf dem Wertpapiermarkt können Sie Aktien kaufen und verkaufen und sich onhand von Charts über die Tendenz des DAX (Dime City Aktien-Index) erkundigen.

Lagerverwaltung
Vor dem Weiterverkauf an die Hehler wird das Diebesgut in den Depots zwischengelagert - bevorzugte Anschlags-Ziele Ihrer Gegner!

Fuhrpark
Die geeigneten Vehikel für den Abtranspo t der Ware besorgt man sich auf dem Fahrzeugmarkt.

Waffenhandel
„Wir bräuchten dann noch zwei Dutzend Wurfmesser, 20 MGs und eine Atombombe ...": Bestellungen dieser Art werden auf dem Schwarzmarkt gerne entgegengenommen.

Geldwäsche
Der Profit aus diversen Plünderungen kann nur in legale Transaktionen investiert werden, wenn das Geld vorher „gewaschen" wird.

Tarnfirma
Hier we den zum Schein Särge, Gummi-Enten, Latexpuppen oder Glückskekse hergestellt.

Mitarbeiter-Schulung
Die „Qualifikation" der Angestellten wird entweder durch Routine oder durch ein kostspieliges Seminar gesteigert.

Geldspeicher
Den aktuellen Bestand an Bargeld und sonstigem Vermögen erfahren Sie hier.

Geschicklichkeit bei den eingebauten Action-Spielchen (im Inneren von Gebäuden zielen Sie mit einem Fadenkreuz auf feindliche Gauner) wird die Beute und der Verlust an „Arbeitskräften" berechnet.

Das Sündikat

Eins muß man den Programmierern lassen: Sie haben sich sehr genau das bisherige Angebot an Wirtschaftssimulationen angeschaut, die besten Features übernommen (wer erfindet schon gern das Rad zweimal) und viele Fehler ihrer Kollegen gemieden. Eine dieser „Innovationen" ist der Haupt-Bildschirm, auf dem man jedes Zimmer des Gebäudes gezielt anwählen kann, ohne vorher ein Menschlein über die Etagen hetzen zu müssen (eine „Spezialität" von Mad TV, Mad News und Der Planer). Die Planung und Durchführung eines Raubüberfalls erinnert in den Grundzügen an Der Clou von neo, das Immobilien-Geschäft kennt man aus Pizza Connection.
Ein prinzipielles Problem ergibt sich durch das VGA-Ambiente: Es muß ziemlich viel - zu viel - gescrollt, umgeschaltet und geblättert werden. Schade ist auch, daß sich die Krümel-Sprites auf den komplett animierten Stadtkarten allzusehr in ihre Bestandteile (sprich: Pixel) auflösen. Die Forderung nach 640 x 480 Bildpunkten mag angesichts der vergnüglichen Animationen und der Comic-Grafik von Chewy-Schöpfer Carsten Wieland fast schon unverschämt erscheinen. Da aber in einem fortgeschrittenen Spiel-Stadium die Daten regelrecht ausufern, wäre man für kompaktere und lesbarere SVGA-Tabellen dankbar.

Petra Maueröder ■

Statement



Es ist dem Spiel anzumerken, daß die Programmierer laufend neue Ideen und Spaß an deren Realisierung hatten - man kann sich die „Wie wär's denn, wenn wir ..."-Diskussionen lebhaft vorstellen. Dieser Übereifer hat leider dazu geführt, daß Dime City mit Ballaststoffen aufgebläht wurde, die vor allem den Einsteigern schwer im Magen liegen dürften. Andauernd baumelt über einem ein Damoklesschwert namens „Meine Güte, ich werd' doch nichts vergessen haben...". Letztlich resultiert der langanhaltende Spielspaß aus dem Zeichentrick-Drumherum und dem lebhaften Gameplay, dessen Dimension man aber erstmal verdauen muß. Wegen der Unmenge an Funktionen ist Dime City ein klassischer Kandidat für SVGA-Grafik, was das Spiel erheblich durch- und überschaubarer machen würde. Auf den Action-Part hätte ich dagegen komplett verzichtet - wer eine Wirtschaftssimulation kauft, will managen und keine Mini-Pixel-Gangster per Mausklick niederstrecken.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 23 MB	General Midi
CD 250 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Maximal 4 Spieler an einem PC

RANKING

Wirtschaftssimulation

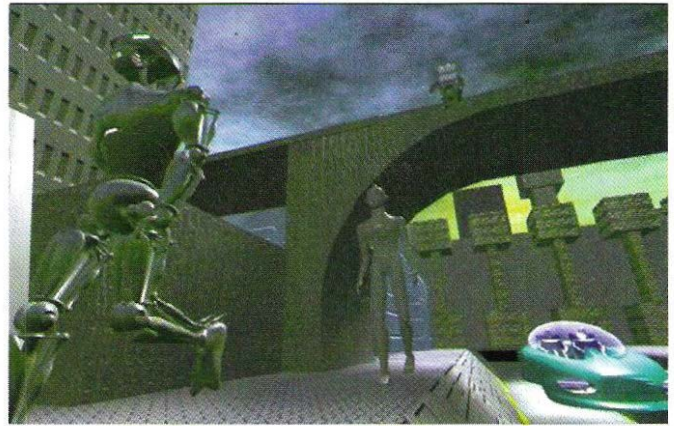
Grafik	70%
Sound	70%
Handling	75%
Spielspaß	77%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Starbyte
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Robot City

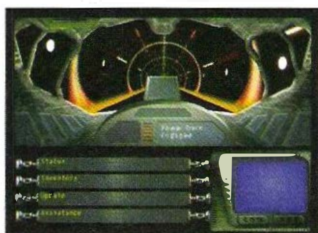
Rise of the Robots

Isaac Asimov ist wohl der meistbeklaute Science Fiction-Autor und mit ca. 500 (!) Büchern einer der profiliertesten Autoren. Die neuronischen Peitschen der Ferengi, das positronische Gehirn von Data, das 3D-Schach in Star Wars - alles Ideen des US-Professors.



Die phantastischen SVGA-Animationen werden stets aus dem Blickwinkel des Hauptdarstellers Derec gezeigt.

The Good Doctor, wie seine Fans ihn liebevoll nannten, verstarb nämlich letztes Jahr an einem Herzleiden und hinterließ einen riesigen Fundus an Buchrechten, Lizenzartikeln und Kurzgeschichten. Eigentlich verwunderlich, daß bislang niemand Asimovs Stories zu Computerspielen verarbeitet hat. Byron Preiss Multimedia hat diese Marktlücke erkannt und veröffentlicht mit Robot City ein Adventure, das auf dem Klassiker I, Robot basiert. In I, Robot definierte Asimov erstmals die drei Grundregeln der Robotik, ein Konzept, das sofort von jedem ernstzunehmenden Sci-Fi-Autor übernommen wurde.



Ein komfortables Benutzer-Interface erleichtert den Einstieg.



Aufwendig gerenderte SVGA-Roboter laufen Ihnen über den Weg.

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Derec, der sich nach einer Crash-Landung mit obligatorischem Gedächtnisschwund auf einem unbekannten Planeten wiederfindet. Dieser Planet ist Schauplatz der experimentellen Stadt Robot City. Außer Derec befinden sich noch zwei weitere Menschen in der Stadt - ein Robotikexperte, der soeben einem Mord zum Opfer fiel, und dessen Assistentin. Da der Täter nach den drei Grundregeln der Robotik nur Derec oder die Assistentin sein kann, muß der Fall gelöst werden, bevor Derec von den Hunter-Robots in Gewahrsam genommen wird.
Alles in Robot City wächst und verändert sich ständig. Die Stadt scheint eine lebende Einheit zu sein, eine Art neurales Netz. Wer sich daran macht, mit Papier und Bleistift eine Karte anzufertigen, kann ebensogut Wasser in den Rhein tragen. Die Architektur ändert sich ständig vor Ihren Augen.
Das Spiel läuft - wie bei Multimedia-Spielen üblich - aus der Sicht von Derec ab. Leider ist es manchmal schwierig, Derec exakt vor den Objekten zu positionieren, mit denen er interagieren muß, und eine kleine Tanzeinlage wird notwendig. Außerdem ist die Stadt viel zu unübersichtlich: ein einziges Labyrinth ist manchen Spielern in einem Adventure oft schon zu viel. Robot City ist ein ständiges, nie endendes Labyrinth. Grafik und Musik schaffen eine dunkle, beklemmende Atmosphäre in Robot City. Asimov-Fans, die Robot City aus der Buchserie kennen, werden sofort feststellen, daß die Designer mit Liebe zum Detail am Werk waren und dem Autor ein digitales Denkmal setzen wollten. Wenn Sie mit der Materie auf Anhieb nicht viel anfangen können, erklärt Ihnen der Taschencomputer ISAAC alles Wissenswerte.

Markus Krichel ■

Statement



Als langjähriger Fan von Isaac Asimov habe ich das Adventure in Robot City besonders genossen. Wie es sich für eine „Literaturspiel" dieser Art gehört, liegt die Stärke in der Story. Über kleinere Schwächen in der Umsetzung, wie das schwierige Positionieren oder das etwas nervige „nie endende Labyrinth", sieht man zugunsten des spannenden Gameplays gerne hinweg. Kenner der Robotik-Grundregeln haben einen Heimvorteil.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 598 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

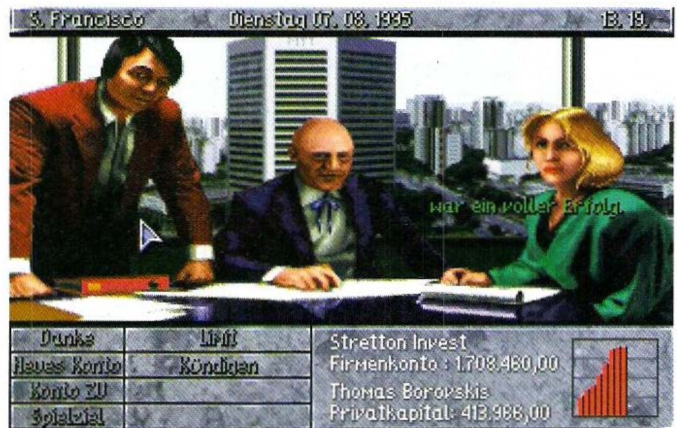
Adventure

Grafik	82%
Sound	85%
Handling	75%
Spielspaß	76%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Byron Preiss
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Albert Lasser´s Clearing House

Alles nichts, oder?

50.000 Mark Schulden mit nur 10.000 Mark Einsatz - klingt das nicht verlockend? Eine Rechnung, die eigentlich einen Widerspruch in sich selbst darstellt, kann bittere Wahrheit werden: An der Waren-Terminbörse winken höchste Gewinne oder droht Bankrott.

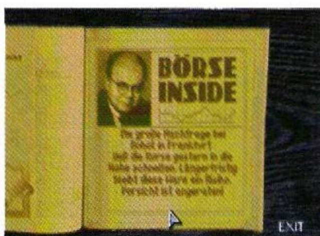


Die netten Herrschaften freuen sich schon auf die nächste Million, die der Spieler herbeizaubert. Bei Verlusten heißt es aber: ex und hopp!

Im Gegensatz zu Wertpapierbörsen werden an Terminbörsen lediglich Kaufrechte angeboten. Ein Spekulant erwirbt beispielsweise das Recht, zu einem bestimmten Termin 100 Tonnen Sojabohnen zum aktuellen Preis von - sagen wir - 1.000 $ zu kaufen. Dieses Kaufrecht kostet ihn pro Soja in etwa 100 $. Steigt der Soja-Preis vor Ablauf des Stichtages nun um 200 $ auf 1.200 $, so kann er seine Kaufrechte mit rund 200 $ Gewinn an einen anderen weiterverkaufen: Aus 10.000 $ werden also 30.000 $ - ist doch ganz einfach, oder? Daß das doch nicht so einfach ist, bewies vor einigen Monaten ein Makler einer englischen Bank, der sein Unternehmen mit solchen Geschäften über Nacht in den Ruin trieb. Bei Clearing House soll der Spieler zeigen, daß er es besser kann. Als frischgebackener Terminmakler wird Ihnen ein Kapitalstock zur Verfügung gestellt, den Sie an den Terminbörsen der Welt mehren sollen - zum Wohl Ihrer Anleger und zur Aufbesserung Ihres eigenen Kontos.



Unter Zeitdruck geht´s zum Pub. Dort geben „Insider" müde Tips.



Auf solche Ratschläge können Sie hören, oder - besser - auch nicht...

Outsider-Tips

Trotz wohlklingender Sprüche auf der Packung („...Sie werden mit Börsenbegriffen und -kniffen schnell vertraut") wird das überaus interessante Thema leider nur oberflächlich angekratzt. Um in dem Spiel schnell zum Millionär zu werden, reicht es aus, die Weltmarktpreise halb zu verfolgen. Die Kursverläufe sind wie Klarsichtfolie: steht ein Kurs hoch, so liegt man nie verkehrt, wenn man auf ein baldiges Sinken setzt - und umgekehrt. Wo man zu Spielbeginn noch fleißig von seinem Büro zur Kneipe tuckert, um von befreundeten Spekulanten gegen Geldzuwendungen „heiße Tips" zu hören, beschränkt man sich schon bald auf planloses Herumspekulieren: Die vermeintlichen Insider-Tips („Orangensaft wird in San Franzisko steigen!"), die das Programm ausgibt, kann man sich mit einem kurzen Blick auf den Kursverlauf ohnehin sparen. Verregnete Ernten, politische Umbrüche und sonstige wirtschaftliche Zusammenhänge, die im realen Leben großen Einfluß auf die Weltmarktpreise haben, werden in Clearing House mit keiner Silbe bedacht. Von dem vielversprechenden Thema bleiben wegen dem leicht durchschaubaren Spielprinzip und den willkürlich verlaufenden Börsenkursen nur Schall, Rauch und ein paar hübsche Grafiken.

Thomas Borovskis

Statement



Von einem Softwarehaus, das im Bereich der Wirtschaftssimulationen bereits Maßstäbe setzte (Oldtimer), hätte man eine dermaßen flache Simulation nicht erwartet. Wer sein Gehirn beim Spielen ausschalten will, sollte zum Zeitvertreib dann doch lieber zu einem Ballerspiel greifen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 3 MB	General Midi
CD 40 MB	Audio

REQUIRED
386er, VGA, 4 MB, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
1-4 Spieler

RANKING

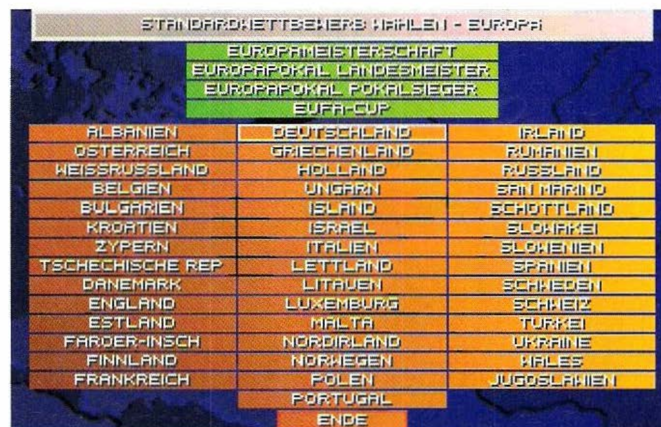
Wirtschaftssimulation

Grafik	55%
Sound	70%
Handling	45%
Spielspaß	23%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Max Design
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Action oder Simulation? Wenn es um PC-Software ging, mußte man sich als Fußballfan bislang für eines der beiden Genres entscheiden. Sensible Software versucht nun, die klaffende Lücke zwischen FIFA Soccer und Bundesliga Manager Hattrick zu schließen!

Sensible World of Soccer

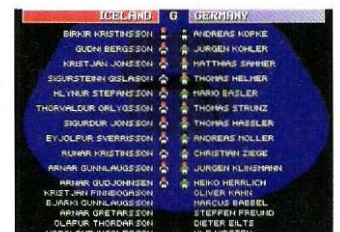
Spieler-Trainer



Diese europäischen Mannschaften stehen zur Auswahl. Natürlich können Sie aber auch ein Team aus Asien, Süd- oder Nord-Amerika oder Afrika coachen.



Der Taktikbildschirm. Hier können Sie Ihre Spieler genau positionieren.



Vor dem Spiel wird noch einmal kurz die Aufstellung bekanntgegeben.

Sensible Soccer ist wohl jedem fußballbegeisterten PC-Besitzer ein Begriff, galt es doch lange Zeit als das Referenzspiel dieses Genres. Bei Sensible World of Soccer treten Sie diesmal nicht für diverse Nationalmannschaften in Aktion, sondern kümmern sich um die Geschicke von einem der insgesamt 2.600 (!) vorhandenen Profi-Teams. Sensible Software hat es sich darüber hinaus nicht nehmen lassen, alle Original-Spielernamen zu verwenden. Selbst bei Mannschaften aus der dritten indischen Division wurde absolut akkurat gearbeitet.
Sie können sich nun entscheiden, ob Sie eine komplette Saison oder einen Pokalwettbewerb spielen möchten. Besonders interessant ist hingegen der Modus „Karriere". Hier stehen Ihnen 20 Spielzeiten zur Verfügung, um Ihr Team an die Spitze zu bringen. Dazu können Sie Taktiken verändern, Spieler kaufen bzw. verkaufen und sogar den Verein wechseln. Sind Sie als Trainer nämlich extrem erfolgreich, so kann es durchaus passieren, daß Sie ein lukratives Angebot eines anderen Vereins angeboten bekommen.

Funktionelle Grafik

Grafisch bleibt alles beim alten, selbst die Menüs wurden nicht besonders aufwendig gestaltet. Dafür ist aber alles mit wenigen Tastendrücken erreichbar, unnötige Verzweigungen gibt es kaum. Spielt man Sensible World of Soccer mit einem Joypad, so kommt echtes Konsolenfeeling auf - auf eine Mausunterstützung wurde völlig verzichtet. Bemerkenswert: das Intro verzichtet auf die mittlerweile alltäglichen Renderorgien. Sensible hat ein fünf Minuten langes Video gedreht, in dem das gesamte Entwicklungsteam dem runden Leder hinterherhetzt. An Originalität kaum zu überbieten!

Oliver Menne ■

Statement



Sensible World of Soccer ist für eingefleischte Fußballfans das Nonplusultra. Der glänzende Actionteil macht durch die unschlagbare Spielbarkeit immer noch eine gute Figur, und die ins Spiel integrierte, abgespeckte Wirtschaftssimulation motiviert auch langfristig! Lediglich das eher durchschnittliche optische Design läßt etwas zu wünschen übrig und sorgt für eine kleine Abwertung.



Warum ein geniales Spiel mit pompösen Grafiken aufmotzen und damit unnötige Risiken eingehen: Sensible World of Soccer setzt auf Altbewährtes.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 11 MB	General Midi
CD 650 MB	Audio

REQUIRED
436, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 64 Spieler an einem Rechner

RANKING

Sportspiel

Grafik	30%
Sound	60%
Handling	80%
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sensible/Warner
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

SCHATTEN-SPIELE

Hallo Rainer,
ich lese nun schon seit einigen Monaten die PC Games - besonders gern Deine Seiten, weil sie meist informativ und witzig sind. Im Heft 10/95 verging mir aber das Lachen...
Ein Leser namens „The Shadow" gab seine Meinung zu den Themen: „PC kontra alternative Systeme" und „Frauen am Computer" bekannt. Was da so geäußert wurde, war ja wohl das Letzte! Zuerst glaubte ich eine Satire zu lesen, bis mir klar wurde, daß dieser ignorante, schwachsinnige Müll ernst gemeint war. Aber „Menschen" wie „Shadow" gibt es zum Glück selten. Ich betreibe seit ca. zwei Monaten DFÜ und werde als Mädchen voll akzeptiert. Bisher gab es nur einmal Probleme mit einem User wie „Shadow". Aber ich bekam freundliche Unterstützung durch andere. Ich kann andere Mädchen nur ermuntern, sich mit Compis zu befassen und sich auf keinen Fall durch solchen Müll, wie ihn „Shadow" lieferte, einschüchtern zu lassen. Computer sind für alle da - genauso wie ein Herd!
Bekommst Du eigentlich öfter Briefe dieses „Ab in den Müll"-Niveaus? Reichen die für eine Rubrik „Leserbriefe, die die Welt nicht braucht"?
Tschüßi: Girly

Lieber Rainer,
ich komme am besten gleich zur Sache: Als ich neulich wieder den „Leserbrief" (?) von „Shadow" las (ist der etwa mit „Master" verwandt?), dachte ich mir, auch ich sollte Dir wieder einmal schreiben. Und zwar, um mich bei Dir zu bedanken, daß Du uns immer wieder einmal mit solch tiefschürfenden Erkenntnissen in Form von unqualifizierten Haßtiraden beglückst. Das waren halt noch Zeiten, als Burschen wie Manfred Mahnmann, The Master und Konsorten rumnölten und dann auch prompt von Dir systematisch widerlegt wurden. Als ich schon dachte, ich würde so etwas nie wieder erleben, kommt doch tatsächlich dieser „Shadow" und sorgt wieder für allgemeine Heiterkeit. Allerdings muß es ziemlich ätzend sein, sollten Dich derartige Schriftstücke öfter erreichen. Na ja, lassen wir's gut sein. Wir alle hatten unseren Spaß (oder nicht?). Aber eines mußt Du mir versprechen: Du darfst Dich nie nur durch einen unoriginellen Satz wie: „Ihr seid sicher zu feige, um diesen Brief abzudrucken....." erpressen lassen. Das ermutigt die kleinen Schlingel nur!
Ansonsten: Viel Spaß noch! Jan

Hallo Rainer,
zum einen reizt natürlich die „Überraschung nach Art des Hauses", um mal wieder einen Brief zu schreiben, zum anderen kann man den Leserbrief dieses seltsamen Nachtschattengewächses „Shadow" nicht einfach ignorieren. Die Rubrik Leserbriefe wird von mir noch vor dem Inhaltsverzeichnis gelesen. Es ist immer wieder interessant zu lesen, was andere für Probleme oder Gedankengänge haben. Auch Deine Antworten sind o.k., mach weiter so. Wie Du bei Briefen wie von diesem „Shadow" so ruhig bleiben kannst, ist bewundernswert. Ich bin fast explodiert! Vor allem bei dem Satz „Frauen gehören nicht an den Computer, sondern an den Herd". Er kann doch nicht mit dem Beispiel „Geschäftsfrau" alle in einen Topf werfen. Der Typ scheint ja so abgehoben zu sein, daß ich ihn nicht einmal bedauern kann. Die einzigen, die zu bedauern sind, sind die Leute in seinem Umfeld, die sich diesen Schwachsinn auch noch anhören müssen. Ich will mich nicht auf sein Niveau herablassen, um ihm zu sagen, wo er sich seinen Brief hätte hinstecken sollen, statt ihn auf die Leserschaft der PC Games loszulassen. Vielleicht befindet er sich auch in einem pubertierenden Alter und weiß gar nicht, was er für einen Quatsch von sich gibt. Was soll's, auch solche Briefe müssen hin und wieder abgedruckt werden, um dem Rest der Leserschaft zu zeigen, was so alles herumläuft und vermutlich auch noch stolz auf sich ist. Bevor ich mich noch weiter auslasse, höre ich lieber auf.
Tschüß: Doris

Dieser Brief spaltete die Leserschaft in zwei Lager. Die einen möchten so einen Unfug nie wieder lesen, die anderen hat er köstlich amüsiert. Obwohl mein Verbrauch an magenberuhigenden Mittel bestimmt in astronomische Höhen schnellen würde, kämen mehr Briefe solcher geistigen Querschläger an, finde ich doch gelegentlich den Unterhaltungswert derartiger Epistel beachtlich. Mich erinnern solche Typen immer ein wenig an einen Exhibitionisten, der seine Hose herunterläßt, aber vergißt, daß er darunter seine „Bugs-Bunny"-Shorts trägt. Für alle, deren Adrenalinpegel dabei in ebenso ungeahnte wie ungesunde Höhen schnellte: Wozu aufregen? Schlimm wäre es nur, wenn derartige Briefe ernst genommen werden. Aber wer kann das schon?

DR. ROSSHIRT RÄT

Hey Guy!
Mein erstes großes Problem, welches ich (im wahrsten Sinne des Wortes) hoffentlich jetzt an den Mann bringe, ist mein computersüchtiger Freund. Ich, ein 17-jähriges Mädchen aus Wien, bin eigentlich kein PC Games-Leser; jedoch ist es leider nicht zu verhindern, daß mein Freund statt mit mir, immer mit einer Computerzeitschrift herumlungert. Ich habe beschlossen, meinen Freund zu überraschen, indem er vielleicht in einer der nächsten Ausgaben einen Brief von mir entdeckt und tot (hoffentlich nicht wirklich) umfällt. Das alles wäre ja noch erträglich, wenn er es nicht vorziehen würde, statt mit Freunden auszugehen, lieber zuhause vor

dem Pentium herumzuhocken, was vielleicht für mich auf die Dauer etwas eintönig wird. Außerdem verlieren wir dadurch so nach und nach unsere ganzen Freunde. Meine Frage nun, die Du glaube ich nicht beantworten kannst: sind alle Computerfans wie mein Freund? Ich finde, daß man die Liebe zu Computern auch übertreiben kann, und zudem ist dieses Hobby ja auch nicht gerade eines der billigsten.
Tschüß: Katharine

Man könnte ja nun den abgedroschenen Witz bringen, daß man zur Beurteilung der Lage erst einmal ein Bild von Dir - und eines des Computers sehen müßte. Aber das erscheint mir zu billig. Du hast eine ernsthafte Antwort verdient. Dennoch habe ich Schwierigkeiten, die Situation zu beurteilen, meine Antwort kann darum nur oberflächlich sein. Wenn sich der Typ so hinter dem Computer vergräbt, könnte man auf die Meinung verfallen, daß etwas in Eurer Beziehung nicht stimmt. Der Rechner ist nur eine willkommene Abwechslung. Sonst fällt mir wirklich kein Grund ein, was an einem pseudointelligenten, langweiligen und halbwegs häßlichen Plastikkasten, der sich nicht einmal gut anfühlt, faszinierender als eine Frau sein sollte. Ich würde Dir darum raten, erst einmal nach den Ursachen zu suchen, als über die Auswirkungen zu schimpfen, und zudem zu berücksichtigen, daß ich keine psychologische Ausbildung habe. Die Vermutung, alle Computerfans wären diesbezüglich so wie Dein Freund, kann ich aber klar verneinen. Sie sind es nicht! Zumindest nicht immer. Ich bin mir zwar nicht sicher, ob ich Dir nun dabei helfe, wenn ich Dir jetzt ein Computerspiel schicke, aber wenn Du es geschickt anstellst...

QUERBEET

Hallo PC Games!
1. Wieso kostet die PC Games CD jetzt 9,90 DM?
2. Lohnt sich Windows 95 auch für einen 386SX/25 mit 5 MB RAM? Wenn nicht, was braucht man dann für einen Rechner?
3. Werden überhaupt noch Spiele für einen 386SX ohne CD veröffentlicht?
4. Ihr könntet auf zwei Seiten pro Heft auch Rollen- und Brettspiele testen.
5. Testet doch einmal Boxen.
6. Sonst macht weiter so!
Moritz Maier

1. Weil wir den Preis erhöht haben! Ernsthaft: der alte Preis war wirklich nicht mehr zu halten. Kennst Du irgendein Produkt, daß nicht teurer geworden ist? Ich finde, da stehen wir noch ganz gut da.
2. 5 MB? Wieso 5 MB?? Wie auch immer - nix gegen Deinen Rechner, aber von Windows 95 würde ich an Deiner Stelle die Finger lassen. Windows 95 stellt zwar nicht so irrsinnig hohe Anforderungen an den Prozessor (ein 486er sollte es aber schon sein), braucht relativ bescheidene 40 MB auf der Festplatte, ist aber ziemlich hungrig nach Speicher. 8 MB sollten es schon mindestens sein. So richtig in Schwung kommt die Sache aber erst mit 16 Megabyte.
3. Natürlich werden immer wieder Spiele erscheinen, die auch auf Deinem Rechner laufen, aber Du wirst immer öfter verzichten müssen.
4. Rollenspiele (auf dem PC) testen wir, wenn welche erscheinen. Eine extra Rubrik dafür einzuführen lohnt sich nicht. Zudem haben wir mit Brettspielen eigentlich gar nichts am Hut. Wenn Du Dir den Titel unseres Magazins ansiehst, wird Dir auch klar warum.
5. Da wir hier meist eine friedliche Redaktion sind, die nicht zu Gewalttätigkeiten... ach so... Lautsprecher! Im Rahmen von Zubehörtests, werden bestimmt immer wieder mal Lautsprecher getestet - sofern sie sich dazu eignen, am PC verwendet zu werden.

GEIER

Sei gegrüßt Rainer!
Ich gehöre natürlich nicht zu den unzähligen Personen, die Dir nur schreiben, weil jeder Verfasser eines halbwegs druckreifen Briefes ein Spiel dafür erhält. Mir fehlt übrigens noch ein gutes Strategiespiel in meiner Sammlung - das nur als völlig unverbindliche Information. Nun zum Eingemachten:
1. Wenn Ihr schon kein Poster in Eure Zeitung stopft, wäre es doch ganz nett, wenn Ihr eine Art Posterservice einführen würdet. Ich stelle mir das so vor: Auf einer gut gegliederten Seite sind sämtliche Motive, ein Preis und ein Bestellschein gebannt. Schon kann man das Poster seiner Begierde bei Euch bestellen. So, genug gepostert.
2. Der Tips & Tricks-Teil läßt wirklich keine Wünsche offen. Wirklich schön!
3. Wieso werden Leserbriefe immer in dieser chinesischen Miniaturschrift - und Dein geistreicher Kommentar dick und fett gedruckt? Ich finde das diskriminierend!
Lebt lang und in Frieden:
Mario Oberhollenzer

1. Du gehst doch hoffentlich mit mir dahingehend konform, daß dies ein nicht unerheblicher Arbeitsaufwand wäre. Arbeit muß selbst bei uns bezahlt werden. Also müßten wir den Platz und die Arbeit in anderen Rubriken einsparen. Das fänden nun wir nicht so toll.
3. Hier paßt sich eben die äußere Form der Antwort dem Antwortenden an.

LEGALITÄTEN

Hallo Rainer,
Ich hab da mal eine kleine Frage:
Ich kenne einen Laden, bei dem man, wenn man dort Mitglied ist, Spiele gegen eine geringe Gebühr ausleihen kann. Es wäre doch möglich, ein solches Spiel auszuleihen, es sich daheim auf der Festplatte zu installieren und dann zurückzugeben. Das Spiel hat man ja noch immer auf der Platte. Ist so etwas legal? Kann doch nicht sein, denn so müßte man sich ja nie wieder ein Spiel kaufen. Ist man verpflichtet, das Spiel nach der Rückgabe wieder von der Platte zu löschen? Verwirrend.. verwirrend...
Gustav & Spotty

Ich kann mich zwar noch daran erinnern, schon einmal auf eine ähnliche Frage geantwortet zu haben, aber einmal wiederhole ich mich noch. Die meisten dieser Verleiher lassen den Kunden die Geschäftsbedingungen unterschreiben, in welchen auch aufgeführt ist, daß das Spiel nach dem Verleihvorgang von sämtlichen Datenträgern zu entfernen ist. Selbst wenn dieser Passus unterschrieben wurde (nicht einmal das ist immer der Fall), bewegt sich der Verleiher dennoch auf sehr dünnem Eis (juristisch gesehen). Inzwischen sollte es sich herumgesprochen haben, daß jeglicher Verleihvorgang der Zustimmung des betreffenden „Rechteinhabers" bedarf. Da kaum eine Softwarefirma dazu ihre Genehmigung geben wird, handelt es sich, ganz klar, um ein illegales Geschäft.

DAS LETZTE

Hallo, gesellschaftlich irgendwo zwischen Petrus und Beckenbauer angesiedelter Rainer,
ich bin wirklich glücklich darüber, daß Du Dich auch mit so verzweifelten Artikulationsversuchen wie mit denen von „Shadow" ernsthaft auseinandersetzt, denn wir alle sollten lernen, Toleranz zu üben. Toleranz auch denen gegenüber, die ein traumatisches Kindheitserlebnis oder ein zu schneller Lastwagen schwer verwirrt und auf die schiefe Bahn gebracht hat. Danke Rainer!
Kannst Du mir mal verraten, warum Eure Tester (insbeson-

dere „SVGA-Petra") soviel Wert auf die Darstellung von SVGA legen? Ich für meinen Teil sehe viel lieber eine schöne VGA-Animation, in der alle Farbtöne für ein ordentliches Anti-Aliasing benutzt werden, als eine schlabberige SVGA-Animation, für die ich dann wahrscheinlich ein 6-fach-CD-ROM und eine 4 MB VRAM-Karte brauche (Pentium versteht sich ja von selbst). Wenn ich Videos sehen will, setze ich mich vor den Fernseher. Wenn ich spielen will, setze ich mich an meinen Rechner und da kann das Bild auch nach Computer aussehen.
Das war's dann fürs erste von mir, aber wenn sich weiterhin Intelligenzbolzen wie „Shadow" in Deiner schönen Kolumne (auch bekannt als „Der zweite Garten Eden") ausschütten, werde ich mir meine Kritik nicht verkneifen können.
Ich wünsch Dir was: Captain Kebab

Sehr blumige Schreibweise. Einem zweiten Versuch sehe ich freudig entgegen. Dies ist der Beginn einer wundervollen Freundschaft. Allerdings gehen wir nicht in allen Angelegenheiten konform - was auch nicht unbedingt sein muß. Wäre ja auch langweilig. SVGA finden wir hier meistens gut. Auch wenn es nicht unbedingt der Sinn eines Computers ist, Videos darzustellen, muß selbst ich zugeben, daß manche Spiele dadurch an Atmosphäre gewinnen und somit noch besser werden. C&C käme ohne Videos nicht ganz so gut. Ich gebe aber gerne zu, wenn Sie zum Selbstzweck werden, wird das sehr schnell langweilig, jedoch zur Unterstützung eines guten Spiels finde ich sie brauchbar - aber nicht lebensnotwendig. Widerspruch? Na also. Sag mal ehrlich... findest du das Thema wirklich so bewegend, um deswegen schlaflose Nächte zu ertragen? Garten? Feiner Vergleich. Allerdings mehr ein Irrgarten.

NEINTIEFEIF

Yo!
Ein großes Kompliment an die Programmierer von Microsoft. Mit Win 95 haben sie es tatsächlich geschafft, auf einem 486er einen 286er zu emulieren. Diese Arbeitsoberfläche (oder besser - Warteschleife) so überhaupt zu veröffentlichen, ist schon eine Frechheit. Die Ansätze von 95 sind zwar richtig, aber es als Betriebssystem der Zukunft zu verkaufen? Unter DOS habe ich als Programmierer die totale Gestaltungsfreiheit, jedoch unter Windows ist man eingeschräkt und abhängig. Gerade bei Spielen halte ich die individuelle Note für sehr wichtig, und es wäre doch furchtbar, wenn jedes Spiel einmal oben und unten einen grauen Balken hätte. Oder Pitfall! Hier wird gezeigt, wie verschwenderisch 95 mit der Leistung des Rechners umgeht. Ein Pentium für ein Spiel, das auch auf einer guten Konsole zu verwirklichen wäre. Fortschritt?
Hast Du eigentlich auf Deinem Rechner Windows 95 installiert?
Viele Grüße: Eberhard

Ich... äh... lasse es mich einmal so verbalisieren: Zweifellos ist Windows 95 ein hervorragendes Betriebssystem, das sich durchsetzen wird. Ob wir wollen oder nicht. Daß es ziemlich hungrig nach Speicher ist, ist ein offenes Geheimnis - unter 16 MB sollte man auch die Finger davon lassen. Mit der richtigen Rechenpower ausgestattet, macht 95 wirklich Laune. Ob es nun wirklich das Größte seit der Erfindung des Milchpulvers ist, wird noch vielerorts bezweifelt, was auch an den Verkaufszahlen in Deutschland zu sehen ist, die weit hinter den Erwartungen zurückstehen. Ich gebe auch kleinlaut zu, daß Win95 sich noch nicht auf meinem privaten Rechner befindet. Doch eigentlich will ich nicht von mir erzählen. Schreibt mir doch einfach Eure Meinung zu diesem Thema. Das wird bestimmt viel interessanter!

PC Games hilft!

In der letzten Ausgabe hatten wir Sie aufgerufen, uns Ihre kleinen Problemchen, die Sie mit der einen oder anderen Firma haben, zuzufaxen. Wir erhielten zahlreiche Hilferufe, die auch alle erhört wurden. Fast jedes Mißverständnis wurde aus der Welt geschafft! Exemplarisch dafür finden Sie einen Brief von Matthias Gührer:

Hey PC GAMES,
Ihr seid mein letzter Strohhalm, bevor ich im Sumpf von Hinhaltetaktik und leeren Versprechungen ertrinke. Hoffentlich enttäuscht Ihr mich nicht und könnt mir weiterhelfen!
Ich habe am 20.07.1995 bei der Firma „1&1 Direkt" ein 28.800 Skyconnect-Modem bestellt. Leider hat diese Firma seitdem nichts mehr von sich hören lassen. Auch auf meine zahlreichen Anrufe (über 10) hin hat sich daran nichts geändert. In der ganzen Firma fand sich niemand, der mir Aussagen über den Liefertermin geben konnte. Oft gab ich auch entnervt auf, wenn ich über zehn Minuten in der „Bitte warten"-Schleife herumkurvte. Ich habe auch mehrere Male auf einen Anrufbeantworter gesprochen, der mir hoch und heilig einen Rückruf versprach, aber es tat sich rein gar nichts!
Ich bitte Euch nun inständig: Helft mir!
Gruß Matthias Gührer

Bei dieser Firma anzurufen war wirklich keine leichte Sache. Noch immer gellt mir das überreichlich genossene Besetztzeichen in den Ohren. Doch ich kann ungemein hartnäckig sein und mein Telefon hat Wahlwiederholung! Nach etlichen Versuchen hatte ich einen menschlichen Ansprechpartner - leider den falschen - aber ich wurde verbunden. Letztendlich landete ich als Redakteur in der Abteilung Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, wo man mir bereitwillig Rede und Antwort stand und eine Überprüfung des Vorgangs anbot. Die Verzögerung der Lieferung ist auf Probleme seitens des Zulieferers und einer überraschend großen Nachfrage nach diesem Modem zurückzuführen. Leider war es „1&1 Direkt" wegen der großen Menge an Bestellungen nicht möglich, jeden Kunden einzeln zu benachrichtigen. Zwar habe ich dafür Verständnis - aber das hilft unserem Leser auch nicht weiter. So schnell gebe ich nicht auf, und wir verabredeten ein zweites Telefongespräch für den nächsten Tag. Allerdings wäre das, sehr zu meiner Freude, gar nicht notwendig gewesen, da das lang vermißte Modem schon unterwegs war. In jeder Firma kann etwas schiefgehen, aber wenn, wie in diesem Fall, ein Problem erkannt und umgehend beseitigt wird, sind wir schon zufrieden. Auch die freundliche Behandlung soll nicht unerwähnt bleiben. Ich kann nur hoffen, daß es bei allen anderen Firmen, die in der Zukunft an dieser Stelle noch genannt werden, genauso reibungslos funktioniert.
Rainer Rosshirt

Haben Sie auch ein Problem mit einem Hersteller oder Versandunternehmen? Dann schreiben Sie uns! Wir bemühen uns, „Mißverständnisse" jeglicher Art aus der Welt zu schaffen. Sie erreichen uns per Fax (0911/6426333), per E-Mail (CompuServe: 100567,3006) oder in schriftlicher Form Computec Verlag. Redaktion PC GAMES. Kennwort: Ärger? Isarstraße 32-34)

CHARTBREAKER

Mit Ihrer Beteiligung bei der folgenden Umfrage können Sie uns helfen, PC GAMES noch besser nach Ihren persönlichen Wünschen zu gestalten. Natürlich bedeutet das auch für die Softwarefirmen einen kleinen Wink mit dem Zaunpfahl. Alle persönlichen Angaben werden natürlich streng vertraulich behandelt.

1 Nennen Sie uns drei Spiele, die Ihr Interesse am stärksten wecken. Kreuzen Sie dazu bitte in der ersten Spalte genau drei Spiele an!

2 Nennen Sie uns die Spiele, die Sie definitiv kaufen werden! Kreuzen Sie dazu bitte die entsprechenden Felder in der zweiten Spalte an!

Spiel	Finde ich interessant:	Werde ich kaufen:
AH64D Longbow	❑	❑
Beavis & Butthead	❑	❑
Blood & Magic	❑	❑
Bubsy	❑	❑
Conga: The Movie	❑	❑
Conquest of the New World	❑	❑
Curley's Adventure	❑	❑
Descent 2	❑	❑
Destruction Derby	❑	❑
Dragon Dice	❑	❑
Dungeon Keeper	❑	❑
Earthworm Jim	❑	❑
Frankenstein	❑	❑
Hexen	❑	❑
Hockeydrome	❑	❑
Knight's Chase: Time Gate	❑	❑
Pax Imperia 2	❑	❑
Pro Pinball 3D	❑	❑
Quake	❑	❑
Quest for Shannara	❑	❑
Star Trek: Voyager	❑	❑
Stonekeep	❑	❑
Tail Chaser	❑	❑
The Great Game	❑	❑
TheMummy	❑	❑
Ultima 9	❑	❑
Urban Decay	❑	❑
VR Baseball 96	❑	❑
VR Snooker 96	❑	❑
Warcraft 2	❑	❑
Waterworld (Action)	❑	❑
Waterworld (Strategie/Adventure)	❑	❑
Wayne Gretzky 96	❑	❑

3 **Welchen Rechner besitzen Sie?**

❑ 386 ❑ 486 ❑ Pentium

4 **Besitzen Sie ein CD-ROM-Laufwerk?**

❑ Nein ❑ Ja, und zwar: ❑ 1x ❑ 2x ❑ 3x ❑ 4x

5 **Welches Genre interessiert Sie am meisten?**

❑ Beat `em Up ❑ Strategiespiel ❑ Arcade-Action ❑ 3D-Action
❑ Rollenspiel ❑ Rennspiel ❑ Sportspiel ❑ Adventure
❑ Jump&Run ❑ Flugsimulation ❑ Wirtschaftssimulation
❑ Interaktiver Film ❑ Sonstiges ____________

Der Gewinner der Leserumfrage in PC Games 11/95 heißt Michael Dern und bekommt von uns ein PC-Spiel für sein System.

6 Wollen Sie in den nächsten sechs Monaten Ihren PC aufrüsten?

❑ Nein ❑ Ja: ____________

7 **Wie gefällt Ihnen die aktuelle Ausgabe der PC GAMES?**

Schulnote: ______

8 **Was gefällt Ihnen an dieser Ausgabe besonders?**

____

9 **Was gefällt Ihnen weniger?**

____

____

10 **Wie finden Sie die Titelseite?**

Schulnote: ______

11 **Wie alt sind Sie?**

____ Jahre

12 **Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?**

ca. ____ DM

13 **Sind Sie?**

❑ männlich ❑ weiblich

Name, Vorname

Straße

Wohnort

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: Chartbreaker
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

PC Games Disc & Mag



PLAYERS GUIDE

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 12/95

COMMAND & CONQUER

KOMPLETTLÖSUNG DER GDI-MISSIONEN



Der erste Teil befaßt sich ausschließlich mit der Globalen Defensiv-Initiative. Hier wird natürlich nur einer von vielen möglichen Lösungswegen gegeben.

ALLGEMEINE TIPS:

Aufbau einer Verteidigung:
Eine undurchdringliche (zumindest für den Computer) Verteidigung ist das A&O. Von einer soliden Basis aus kann man dann gelassen Angriffspläne schmieden. Selbst wenn der erste Angriff fehlschlägt, hat man noch lange nicht verloren. In den meisten Missionen stehen einem nur die Wachtürme zur Verfügung. Ihre Reichweite ist jedoch geringer als die von Panzern, Rak Zeros und der Hammer of NOD. Also stellt man hinter diese ein paar Panzer. Gegen Artillerie reicht das natürlich nicht. Man muß also entweder ab und zu einen Ausfall machen, oder einen Orca bereithalten. Sobald man die Raketentürme hat, ist alles viel einfacher. Verteidigungsstellungen sollte man immer ein Stück von der Basis entfernt aufstellen. Die gegnerischen Einheiten rennen so auf die Basis zu und werden nebenbei besiegt. Um von der Basis entfernt Gebäude aufzubauen, muß man erst eine Reihe Sandsäcke legen, die man im Anschluß wieder verkaufen kann.

Tiberium ernten:
In manchen Missionen besitzt man zwar einen Sammler, aber es gibt keine Blütenbäume. Damit ist das Tiberium eigentlich limitiert. Zumindest wenn das letzte Feld abgegrast wurde, darf man keinen Nachschub mehr erwarten. Läßt man jedoch ein Feld übrig, breitet sich das Tiberium von alleine wieder aus. Auf diese Art und Weise kann man sich in schweren Missionen auf die Verteidigung beschränken und den Computer aushungern. Beginnt man dann mit dem Angriff auf seine Basis, kann er zerstörte Gebäude nicht mehr aufbauen und keine neuen Einheiten kaufen. Sollte man diese Taktik anwenden, werden früher oder später die Sammler der NODs versuchen, die eigenen Ressourcen anzugreifen. Diese müssen natürlich um jeden Preis verteidigt werden.



Infanterie:
Die stärkste Waffe der GDIs in den ersten Missionen sind die Granatwerfer. Sowohl gegen Fahrzeuge als auch Infanterie erzielen sie gute Ergebnisse und sind kostengünstig. Auf die Konstruktion von Rak Zeros kann man getrost verzichten, da sie sehr langsam und nur gegen Fahrzeuge erfolgversprechend sind. Granatwerfer sollte man nie mit gewöhnlichen Soldaten oder Technikern mischen, die Reichweiten sind unterschiedlich und die eigenen Einheiten werden verletzt. Infanterie aller Art sollte man in Fünfergruppen befehligen, es sei denn die NODs rücken mit Flammenwerfern an. Dann muß der Zug schnell auf einzelne Felder verteilt werden. Verteilen (einfach „X" drücken, wenn sie aktiviert sind), um die Verluste so gering wie möglich zu halten. Tiberium ist für alle Infanteristen schädlich. Müßte ein großes Feld durchquert werden, erntet man es vorher ab, oder benützt ein BMT. Im Kampf gegen schwere Fahrzeuge versucht der Computer immer wieder, die Infanteristen zu überrollen. Daher bietet es sich an, nur kleine Truppen gegen Panzer zu schicken, die man auch noch im Gefecht rechtzeitig bewegen bzw. retten kann.

Invasor:
Solange die Basis der NODs von leichten Fahrzeugen, Infanterie oder Obelisken verteidigt wird, dürfte es schwer fallen,



einen Invasor in ein rentables Gebäude zu schicken. Panzer und Geschütztürme stellen eine vertretbare Gefahr dar. Folgende Gebäude lohnt es sich zu erobern und gleich danach zu verkaufen: Bauhof, Raffinerie, Flugfeld und Werkstatt.



Wüstenjäger:
Der Vorteil des Wüstenjägers liegt in seiner Geschwindigkeit. Somit ist seine erste Aufgabe die Aufklärung noch schwarzer Flächen. Gewöhnliche Infanterie und Flammenwerfer kann er bei geschickter Steuerung ausmanövrieren und ohne Gegentreffer zerstören. Ebenfalls ein guter Trick ist es, die gegnerische Infanterie in Tiberiumfelder zu locken. Ein bis zwei dieser Fahrzeuge reichen völlig aus.



Kampfpanzer:
Der M1A1 ist der Faust von NOD gnadenlos überlegen. Seine einzigen Feinde bestehen aus Rak Zeros, Geschütztürmen, NOD-MOTs und Obelisken. Im Kampf gegen Infanterie gibt man einen Schuß ab, die Bots werfen sich in den Schlamm und man fährt über sie hinweg. Dazu drückt man die Alt-Taste, und das rote Fadenkreuz wird zum grünen Zielkreuz. Es können übrigens auch NOD-MOTs überfahren werden. Baut man Wachtürme auf, sollte man immer Panzer dahinter aufstellen, um die geringe Reichweite der MG-Stellungen auszugleichen. Kommt man in den Genuß eines Mammuts, ist folgendes zu beachten: alle gegnerischen Einheiten und Verteidigungsanlagen (mit Ausnahme des Obelisken) sind für diesen Koloß keine große Gefahr, Infanterie kann ihm jedoch übel zusetzen. Immer ein paar Granatwerfer oder Stahlhagel als Panzergrenadiere mit auf den Weg schicken. Alternativ kann man auch eine ganze Meute Mammuts bauen, falls man über genügend Tiberium verfügt. In diesem Fall kann auf Begleitschutz verzichtet werden. Die Riesenpanzer regenerieren sich nämlich selbständig, wenn auch sehr langsam. Beschädigte Mammuts stellt man einfach in hintere Reihen, bis sie sich wieder erholt haben.



Orcas:
In den späteren Missionen kann man einen Heliport errichten und anschließend Orcas einkaufen. Die einzige Verteidigung der NODs gegen diese Helikopter sind Rak Zeros, Mantel des Schweigens, NOD Mots und FLARAK-Stellungen. Ein Hammer of NOD wird von einem Orca besiegt, für die Raketenwerfer (nur im Mehrspielermodus gesichtet worden) benötigt man zwei, für Geschütztürme drei, Panzer, Obelisken und „Fackeln der Erleuchtung" verlangen nach vier und ein Sammler gar nach sechs Orcas. Einzelne Flaraks lassen sich ebenfalls durch sechs Orcas ohne nennenswerte Schäden beseitigen. Es wird nur ein Orca beschädigt, wenn man alle gleichzeitig losschickt. Ein Angriff auf Infanterie ist unrentabel. Orcas müssen auf dem Heliport wieder mit Raketen bestückt werden. Nach Anwahl des Ziels sollte man bei kritischen Aufträgen die Orcas nicht wegklicken, da man ihnen ansonsten keine weiteren Befehle mehr geben kann, bis sie wieder zurückkehren. Hat man eine Flarak-Stellung übersehen, beordert man die Orcas sofort zurück.



Stahlhagel:
Dieser Raketenwerfer hat zwar eine große Reichweite und richtet ordentlich Schaden an, muß aber vor Angriffen aller Art geschützt werden. Daher sollte man ihn erst am Schluß einsetzen, wenn mit kaum noch Gegenwehr zu rechnen ist und nur noch die Verteidigungsstellungen durchbrochen werden müssen. Der Stahlhagel hat eine größere Reichweite als die Panzertürme. Man fährt auf den Turm ge-



COMMAND & CONQUER

KOMPLETTLÖSUNG DER GDI-MISSIONEN

nau ein Feld versetzt langsam zu, bis der Raketenwerfer von alleine das Feuer eröffnet. In der Verteidigung der eigenen Basis ist er jedoch, neben den Befestigungstürmen, ungeschlagen effektiv.

1. Anfangsmission:

Die erste Mission sollte für niemand ein Problem darstellen, selbst eine perfekte Lösung ist extrem einfach. Man sammelt die Truppen am Strand, errichtet den Bauhof und verkauft ihn sofort wieder. Die Infanterie stellt man in die Mitte, die beiden Jeeps an die Flanken und rückt langsam vor. Dabei erkundet man erst ein bis zwei Felder mit den Jeeps voraus und flüchtet beim kleinsten Widerstand ein Feld hinter die eigenen Linien. Verwundete sollte man an einem sicheren Platz abstellen. So läßt sich die gesamte Karte ohne Verluste von NODs reinigen, während der Kreuzer die Panzertürme zerstört.

2. Estland:

Auch diese Mission stellt noch keine großen Ansprüche an den Spieler. Das Kraftwerk am Anfang kann man leider nicht retten, aber die Kasernen lassen sich leicht verteidigen. Man wartet, bis das mobile Baufahrzeug eintrifft und errichtet ein neues Kraftwerk, sodaß man Infanterie in großen Mengen schnell bauen kann. Solange man mit dem Aufbau der Armee beschäftigt ist, verteidigt man nur die Basis. Dazu stellt man die drei Jeeps in die zweite Reihe, genau über die Gebäude, davor plaziert man Fünfertrupps Infanterie. Hin und wieder kommen auch ein paar NODs von unten links, laufen aber dann brav nach oben und greifen nicht die Gebäude an. Wer will, kann den Bauhof verkaufen und hat somit noch einen Invasor mehr zur Verfügung. Nachdem man eine Streitmacht von ca. zehn Fünfertrupps ausgehoben hat, bewegt man sich genauso wie in der ersten Mission langsam nach oben. Sämtliche Verteidiger schießt man ab, bevor man die vier Invasoren gefahrlos in die Gebäude schickt und erobert. Links von den feindlichen Gebäuden lauern noch ein paar Buggies. Man versperrt ihnen mit den Infanteristen den Fluchtweg und zerstört einen nach dem anderen. Die einzige Gefahr dieses Angriffs besteht im feindlichen Sammler, da er Infanterie überrollen und sehr viel einstecken kann. Man wartet am besten, bis dieser ausrückt. Sobald er dann voll ist, seine Raffinerie aber schon nicht mehr existiert, bleibt er stehen. Man schießt ihn am Ende gefahrlos mit Jeeps ab.

3. Lettland:



Nun darf endlich zum ersten Mal Tiberium gesammelt und in Form von Granatwerfern auf die NODs gehetzt werden. Die Basis errichtet man gleich unten links und schickt den Sammler los. Wie man auf der Karte sehen kann, gibt es nur zwei kleine Durchgänge für den Computer, die man abriegeln sollte. Ein bis zwei Fünfertrupps Granatwerfer reichen völlig. Links stellt man an der schmalsten Stelle noch einen Jeep vor die Infanteristen. Den NODs geht nämlich irgendwann das Tiberium aus, und man versucht seinen Sammler nach unten zu schicken. Mit ein paar Granatwerfern zerstört man dann die Flarak-Stellungen in der Ebene. Man kann auch zwei dieser Stellungen auf dem Plateau von unten zerstören, indem man die Infanteristen genau an den Abhang beordert. Genau oberhalb des schmalen linken Eingangs steht das letzte Flarak und wird ebenfalls nur unzureichend verteidigt. Nachdem es beseitigt ist, stehen Flugzeuge zur Verfügung, womit die Mission schon so gut wie gewonnen ist. 15 Granatwerfer reichen völlig, um einen Panzerturm zu zerstören. Die Einnahme der Basis kann je nach Wunsch auch wieder mit Invasors erfolgen. Wie immer stellt der Bauhof neben den Verteidigungsstellungen das oberste Ziel dar. Alles weitere ist Routine.

4. Weißrußland, Polen:

Jetzt hat man zum ersten Mal die Qual der Wahl der nächsten Mission. Die Unterschiede sind allerdings meist nur gering. Auf den linken und rechten Pfeil folgt eine sehr schnelle und gefährliche Mission, man muß mit einem kleinen Trupp in die Basis der NODs eindringen und eine kleine Kiste aufheben. Bei der Polen-Mission (linker Pfeil), befindet sich die Basis oben links, die Kiste liegt gleich oberhalb der Brücke. Zuerst packt man die gesamte Infanterie in die BMTs und fährt sie durch das Tiberium-Feld. Danach hält man sich an den unteren Bildschirmrand, bis man ganz links angekommen ist. Von da aus bewegt man alle Truppen nach oben und läuft ohne Rücksicht auf Verluste zu der Kiste. Nach ein paar Minuten bekommt man noch einen weiteren bemannten BMT als Nachschub, sodaß man noch eine zweite Chance hat. Je länger man wartet, desto mehr Einheiten baut der Computer, also möglichst schnell aufs Ziel bewegen und nicht auf den Nachschub warten. Die Weißrußland-Mission (rechter Pfeil) ist ähnlich. Hier befindet sich die Basis gleich rechts neben einem, hinter einem Abhang. So weit es geht schickt man Teile der Infanterie voraus, um die Rak Zeros der NODs zu beseitigen. Ein Gunner reicht für jeden Rak Zero. Etwa in der Mitte der Karte schwenkt man nach unten und bewegt alle Einheiten bis zum Strand. Von da aus geht es weiter nach links. Auch hier hat man zwei Versuche, die Kiste zu schnappen, dank dem späten Nachschub. Schafft man beide obigen Missionen nicht, kann man sich an dem einfacheren mittleren Pfeil versuchen. Hier lautet der Auftrag, ein Dorf zu beschützen. Man bewegt sämtliche Einheiten erst nach unten, dann nach unten rechts, wobei man jeglichen NOD-Widerstand ausschaltet. Mit den BMTs läßt sich (mit der Alt-Taste) die NOD-Infanterie problemlos überfahren, meistens schießen diese vorher nicht einmal mehr auf das Fahrzeug. Schließlich beordert man die Truppe über die Brücke. Die beiden Panzer greift man mit den Granatwerfern an. Vorsicht! Auch der Computer versucht die Infanterie zu überrollen. Mit der Verstärkung, die links unten im Dorf erscheint, riegelt man den Eingang ab. Die restlichen, auf der ganzen Karte versprengten NODs (hauptsächlich Infanterie), besiegt man ganz locker mit einem BMT.

5. Deutschland:

Ob man sich für Ost- oder Westdeutschland entscheidet, ist relativ unwichtig. In beiden Missionen soll man eine GDI-Basis verteidigen, neue Truppen ausheben und die NOD-Basis vernichten. Westdeutschland ist etwas schwieriger, weil die feindliche Basis nicht so gut angegriffen werden kann. Man beginnt links unten und steuert sofort alle Truppen nach rechts. Rechts unten befindet sich die leicht zerstörte Basis. Die Brücke links kann man mit zwei Handvoll Granatwerfern verteidigen, die man ober- und unterhalb postiert. Man baut sich eine große Armee aus Granatwerfern zusammen und erobert die Brücke oben. Die feindliche Basis befindet sich links davon. Mit etwas Glück kann man den Sammler der NODs vernichten, der rechts davon erntet. Ein bißchen mehr Taktik läßt sich in der Ostdeutschland-Mission anwenden. Die eigene Basis befindet sich unten in der Mitte. Man schickt die Einheiten gerade nach unten und dann nach rechts. Sobald man ca. 10 Granatwerfer gebaut hat, steuert man diese am rechten Kartenrand nach oben. In der Ecke angekommen, kann man den Abhang hinunter den Bauhof der NODs unter Beschuß nehmen und vernichten. Dadurch hat man beim wirklichen Angriff auf die Basis der NODs einen entscheidenden Vorteil, zerstörte Gebäude werden nicht mehr aufgebaut. Als nächstes kann man sich die Raffinerie vornehmen, womit die Schlacht auf Dauer schon entschieden wäre.

6. Tschechien:

Auch wenn es hier zwei Pfeile gibt, handelt es sich immer um ein und dieselbe Mission. Mit einem Commando-Bot muß

COMMAND & CONQUER

KOMPLETTLÖSUNG DER GDI-MISSIONEN



ein Gebäude der NOD-Basis gesprengt werden. Auf der kleinen Halbinsel sprengt man zuerst alle Flarak-Stellungen, worauf einem ein Transporthelikopter zur Verfügung gestellt wird. Hinter einigen Bäumen versteckt sich feindliche Infanterie, also immer erst mit dem Cursor absuchen. Vor jeder Sprengung kann man noch speichern. Ab und zu kriechen nämlich bis zu zwei Gegner aus den Trümmern und verletzen den Commando-Bot. Sobald das Gebäude aufflackert, sollte man sich auf jeden Fall wegen der Explosion ein Feld entfernen. Mit dem Heli fliegt man den Bot zu dem Dorf links und läuft nach links unten und am Rand nach oben. Dort zerstört man ein weiteres Flarak und holt den Heli. Unten wird man dann einen Buggy fahren sehen, den man vermeiden muß. Man wartet, bis er sich nach unten rechts verzogen hat und fliegt rechts den Abhang hinunter. Von da aus läuft man nach oben. Am Kartenrand nimmt man den zweiten Weg von oben nach rechts, an dessen Ende eine Mauer steht. Ab hier muß alles sehr schnell gehen. Man ignoriert die Panzer und läuft zu dem erstbesten größeren Gebäude und sprengt es. Fertig! Den Rückweg anzutreten braucht man nicht mehr.

7. Tschechien:



Auf der gleichen Karte (nur ein Stück größer) wie in der sechsten Mission muß man jetzt eine Basis errichten und alle NOD-Einheiten und Gebäude vernichten. Diese Mission ist sehr schwierig, aber es gibt eine sichere Möglichkeit sie zu lösen. An dem schmalen Durchgang nach rechts plaziert man zwei bis drei Wachtürme, hinter denen man Panzer aufstellt. Der Computer greift hauptsächlich aus dieser Richtung an. Ganz oben läßt man das riesige Tiberium-Feld möglichst lange stehen. Der Computer läuft immer wieder mit ein paar Infanteristen bis zum linken Rand hindurch. Also erntet man links einen schmalen Streifen hinein und verteidigt den Punkt mit ein paar Granatwerfern. Alternativ könnte man auch eine Sandsackreihe bis oben hin bauen und einen Wachturm errichten. Schließlich schaltet man die Spielgeschwindigkeit hoch und sammelt Tiberium ein. Davon baut man ein paar Granatwerfer und viele Panzer. Wenn dann der Computer versucht, das Feld oben abzuernten, schießt man seine Sammler mit den Panzern ab. Irgendwann schickt der Computer keine Truppen mehr, die Zeit für den Angriff ist gekommen. Man beginnt am oberen Rand der Karte, wo man den Panzerturm mit 15 Granatwerfern beseitigt. Das gleiche gilt für den einen Bildschirm tiefer. Am Eingang zur Basis wird es zur letzten großen Schlacht kommen.

8. Slowakei, Österreich:



Diese beiden Missionen sind doch sehr unterschiedlich. In der Slowakei-Mission lautet die oberste Direktive, ein Dorf voller Zivilisten mitsamt Krankenhaus zu beschützen. Dazu bekommt man eine Handvoll Einheiten, darunter auch ein mobiles Baufahrzeug. Ausnahmsweise wird man mal nicht von anstürmenden Horden gefordert, aber die NODs fliegen immer wieder Truppen per Helikopter im Dorf ein. Nachdem man noch keine Raketentürme bauen kann, besteht die einzige Verteidigung aus Stahlhagel (von denen man nur zwei hat) und Rak Zeros. Man kann auch warten, bis der Helikopter landet, indem man Panzer an den beiden Plätzen postiert. Der eine Platz ist links am Rand genau über der Kirche und dem Blütenbaum, der andere liegt zwischen der Brücke und dem Dorf. Aber das große Problem bei dieser Mission sind nicht die NODs! Die blöden Zivilisten rennen immer wieder in das Tiberium hinein und sterben. Man muß also als erstes das Tiberium über dem Dorf einsammeln, in dem allerdings ein Blütenbaum steht, der ständig neues produziert. Es gibt nur eine Möglichkeit den Zivilisten auf Dauer das Leben zu retten, man treibt sie mit Fahrzeugen vom Dorf weg und errichtet eine Sandsackbarriere um sie. Manchmal dreht auch einer der Zivilisten komplett durch und schießt auf die friedlichen GDI-Einheiten und Gebäude. Da kann man nichts machen, außer Control drücken und ... Sollte man es allerdings schaffen, genügend Zivilisten einzupferchen, ist die Mission schon fast geglückt. Die NOD-Basis rechts oben in der Ecke läßt sich recht gut von Süden her einnehmen, der Eingang wird nur von zwei Geschütztürmen und einigen Einheiten verteidigt. Es geht nur darum, die Zeit zu überstehen, bis man eine passende Streitmacht zusammen hat. Viel leichter ist die Österreich-Mission. Man repariert die Gebäude und Fahrzeuge. Oberste Priorität haben natürlich wieder Stahlhagel und Panzer. Dann stellt man eine kleine Gruppe Granatwerfer zusammen und verteidigt mit ihnen das Dorf links. Oberhalb der Brücke ist ein relativ großes Tiberium-Feld, indem der Computer ernten möchte. Man zieht alle Fahrzeuge bis auf die Stahlhagel ab und hält die Stellung im Feld. Als nächstes erkundet man um die Basis. Der Computer wird hin und wieder versuchen, oben rechts die Radarzentrale zu beschießen. Aus diesem Grund läßt man das Tiberium über der Basis erst liegen und postiert einen Stahlhagel in der Basisecke. Dann baut man eine ganze Masse Granatwerfer und ein bis zwei Invasors. Mit ihnen rückt man nach links oben vor und zerstört die beiden Geschütztürme. Ein Invasor (mit Begleitschutz) rennt dann weiter nach links und erobert den Bauhof. Mit einem weiteren könnte man die Raffinerie einnehmen. Mit dem Bauhof kann man zwar keine Fabrik errichten, dafür aber ein Flugfeld, Geschütztürme usw.. Der Rest ist Routine.



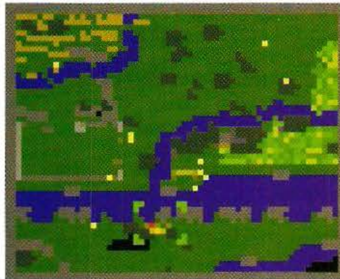
9. Ungarn:

Ein kleiner Kunstgriff vereinfacht diese Mission erheblich. Man baut die Basis nicht, wie vom Computer angenommen, rechts oben, sondern links oben. Die Insel ist nur von zwei Brücken zugänglich, die man jeweils mit einem Panzer und zwei bis drei Wachtürmen schützen kann. Man schickt also



COMMAND & CONQUER

KOMPLETTLÖSUNG DER GDI-MISSIONEN



am Anfang alle Truppen nach links. Den Buggy von unten zerstört man mit den Rak Zeros, die Flammenwerfer an der Brücke übernehmen die Granatwerfer. Der Bauhof sollte dabei möglichst nicht zu Schaden kommen, da nachher auch das Gebäude schon angeschlagen ist. Schließlich stellt man eine kleine Armee zusammen und steuert sie links nach unten über die Brücke. Mit von der Partie ist natürlich wieder ein Invasor. Ganz unten links in der Basis steht der feindliche Bauhof. Während die anderen Truppen die NODs ablenken, wird er vom Invasor erobert. Danach kann man ein Gebäude nach dem anderen bequem zerstören, beginnend mit der Hand von NOD und dem Flugfeld. Bevor man weiter nach rechts unten läuft, sollte man ein paar Kraftwerke zerstören. Da unten steht nämlich ein Obelisk.



Die Dinger sind höchst gefährlich, funktionieren aber nur, wenn sie ausreichend Energie haben. Nachdem man die ganze Basis zerstört hat, kann man sich den vier Geschütztürmen zuwenden. Die oberen beiden sind kein Problem, für die unteren hilft man mit einem Luftangriff nach. Der Rest wird von dem Häufchen, das man von Beginn an auf dem Landstreifen unten hat, besiegt.

10. Rumänien, Slowenien:

Gleich wieder vornweg, die Rumänien-Mission ist ein bißchen einfacher. In beiden Missionen baut man sofort die Basis auf und errichtet gleich nach der Radarzentrale drei Heliports. Auf der ganzen Karte verstreut stehen nämlich Geschütztürme hinter Bergen, die man so leicht beseitigen kann. Am Anfang wird der Computer eine große Angriffswelle führen, hat man diese überlebt, ist die Mission eigentlich schon geschafft. Hinter der Basis ist ein schmaler, höhergelegener Landstreifen. Von hier wird der Computer ebenfalls vereinzelt versuchen, mit Hammer von NOD die Basis zu zerstören. Auch diese kläglichen Angriffe macht man mit den Orcas zunichte. Dann erkundet man mit einem Wüstenjäger das Gebiet. Mit Sandsäcken kann man anschließend bis ein paar Felder vor die Basis des Computers bauen und dort Wachtürme errichten. Ein Angriff auf die NOD-Basis selbst ist noch nicht ratsam, dort steht nämlich zur Verteidigung ein Obelisk. In der Rumänien-Mission schickt man einfach ein paar Panzer (jeweils ca. 10-20 dürften reichen) und Granatwerfer an den oberen Kartenrand, links neben die NOD-Basis. Man zerstört die Geschütztürme, durchbricht die Betonmauer und nimmt dann die Kraftwerke aufs Korn. Dabei hält man sich am oberen Rand, um nicht in das Schußfeld des Obelisken zu kommen. Hat man genügend Kraftwerke zerstört, kann man sich des Rests der Basis annehmen.



In der Slowenien-Mission kommt man nicht so leicht an die Kraftwerke. Hier baut man sechs Heliports und vernichtet so die vier Flarak-Stellungen an den Ecken der Basis. Das Flarak rechts oben kann ein Problem werden, wenn ihm Rak-Zeros aus der Hand von NOD zur Hilfe eilen (Angriff von rechter Kartenrand-Mitte befehlen). Mittels der Werkstatt müssen beschädigte Orcas natürlich wieder repariert werden. Mit den Helis lassen sich auch sehr leicht die Sammler und der Obelisk abschießen. Irgendwann baut der Computer die Flaraks und den Obelisken nicht mehr auf. Mit den Luftangriffen gibt man ihm den Rest.

11. Griechenland:



Nach dieser Mission dürfen Sie sich auf die Schulter klopfen. Es geht gleich knallhart los: man wird mit ganzen sechs Granatwerfern und einem mobilen Baufahrzeug unten links abgesetzt und von Geschütztürmen beschossen. Man läßt sich auf keinen Kampf mit ihnen ein, sondern bewegt die ärmliche Truppe nach rechts unten. Den entgegenkommenden Panzer zerstört man mit den Granatwerfern. Durch die Lücke in den Abhängen fährt man dann wieder nach links oben immer an dem Berg entlang. Auf der U-förmigen Hochebene errichtet man seine Basis. Wie schon in der Mission zuvor baut man möglichst schnell ein bis zwei Orcas, den Rest investiert man in zusätzliche Granatwerfer. Den Sammler kann man rechts zum Ernten schicken, er benötigt jedoch etwas Begleitschutz (2 Granatwerfer reichen). Sobald eine Fackel der Erleuchtung, ein Buggy oder ein Panzer auftaucht, schickt man ihnen die Helis auf den Hals. So nach und nach kann man so genügend Tiberium für ein paar Wachtürme oben am „U" zusammenkratzen. Kommt man so weit, ist die Mission fast schon geschafft. Mit den Orcas zerstört man wieder die auf der Karte verstreuten Geschütztürme. Man baut ein paar Panzer und verhindert mit ihnen, daß der Computer links der Basis seinen Sammler hinschickt. So nach und nach dehnt man seine Kontrolle aus, bis man auch den zweiten Blütenbaum am linken Kartenrand nutzen kann. Beim Sturm auf die gegnerische Basis bietet sich wieder ein kombiniertes Vorgehen von Panzern, Granatwerfern und Orcas an. Die unteren Flarak-Stellungen (auch die rechts vom Fluß) lassen sich sogar gefahrlos von außen zerstören. Die Mission endet allerdings nicht nachdem der letzte NOD besiegt wurde. Keine Angst, das ist völlig normal. Man muß noch ein Loch in die Betonmauer ganz rechts schießen und auf das Dorf rechts oben zufahren. Schließlich bekommt man einen Transporthelikopter, in den man Agent Delphi einsteigen läßt.

12. Bulgarien, Albanien:



Egal für welche Mission man sich entscheidet, es folgt ein Kampf bis aufs Messer. Zuerst zerstört man die drei Flarak-Stellungen direkt an der eigenen Basis und schlägt alle Angreifer zurück. Dann baut man ein paar Panzer und jede Menge Granatwerfer. Wenn man kein Geld mehr hat, verkauft man die Gebäude. Am Ende sollte nur noch ein Kraftwerk und die Radarzentrale übrig sein. In Bulgarien schickt man die gesamte Armee am linken Rand nach oben. In der Mitte ist eine Brücke, dort läßt man den Großteil seiner Armee stehen. Die zweite Brücke



COMMAND & CONQUER

KOMPLETTLÖSUNG DER GDI-MISSIONEN



noch weiter oben überquert man und zerstört dort die NOD-Stellungen. Dann zieht man mit allen Streitkräften über die mittlere Brücke. Gegen die zwei Panzertürme schickt man die Granatwerfer, während die anderen Infanteristen (vom Gebäude verkaufen!) Gegner aufs Korn nehmen. Die Panzer und der Stahlhagel müssen jedoch zunächst nach oben um die Basis fahren. Von dort aus können sie ein Kraftwerk und den Bauhof zerstören. Damit wären die beiden Obelisken in der NOD-Basis neutralisiert. Jetzt kann man zum letzten Angriff auf die Basis blasen. Hauptziel ist dabei die letzte Flarak-Stellung, wird sie nämlich ausgeschaltet, kommt ein weiterer Transporthelikopter und holt Dr. Moebius ab. Die Albanien-Mission ist ähnlich. Man kämpft sich zum oberen Kartenrand durch (rechts im Dorf kann man noch ein Paket mit Geld einsacken!) und schickt wieder die Granatwerfer gegen die Geschütztürme. Währenddessen zerstören drei Panzer und der Stahlhagel vom oberen Kartenrand den Bauhof und ein Kraftwerk. Auch hier ist die letzte Flarak-Stellung zwischen den Obelisken.



13. Jugoslawien:

Die erste und vorletzte Mission, in der man Raketentürme bauen darf. Die Bewältigung selbst ist recht einfach. Man errichtet seine Basis gleich unten rechts am Strand und läßt sämtliche Einheiten bei ihr zur Verteidigung stehen. Für den Sammler ist gleich rechts und unten rechts ein riesiges Tiberium-Feld. Gleich rechts neben der Basis ist ein Abhang, zu dem der Computer später einen Transporthelikopter mit drei Invasoren schickt. Man kann oben ein bis zwei Einheiten stehen lassen oder einfach das umgedrehte „U" durch eine Barriere (Elektro-Zaun) abschließen. Den Sammler des Computers läßt man so lange wie möglich unbehelligt. Sobald man ihn nämlich unter Beschuß nimmt, schickt der Computer eine sehr große Angriffswelle. Es ist besser erst mit ein paar Infanteristen links das Gelände bis zu der schmalen Stelle auszukundschaften. Dann baut man eine Reihe Sandsäcke dorthin, versperrt den Durchgang mit Betonmauern und errichtet dahinter zwei bis drei Raketentürme. Oberhalb der eigenen Basis ist noch so ein Engpaß, den man ähnlich abriegelt. Hier läßt man jedoch ein Feld frei, um später den Sammler dort einzusetzen. Nun kann man gemütlich aufrüsten und sogar eine Kommunikationszentrale bauen. Schließlich baut man ca. vier Heliports, mit denen man das Labor, in dem sich der NOD-Obermotz Kane befinden soll, zerstört. Dieses befindet sich gleich oberhalb des Abhangs am rechten Kartenrand. Wenn man mit einem Panzer vom oberen Blütenbaum nach links fährt, sieht man auf alle Fälle das Kraftwerk, das rechts daneben steht. Einem kombinierten Ionenwerfer-Orca-Angriff hat dieses Gebäude nichts entgegenzusetzen. Wer die Basis der NODs dem Erdboden gleichmachen will, baut einfach 10 bis 20 Mammuts und läßt sie in geordneten Reihen vorrücken. Die Orcas müssen nur die Obelisken zerstören.

14. Jugoslawien:



Mit einer Handvoll Einheiten muß eine gesamte Karte gereinigt werden. Die NODs haben allerdings keine Basis, sondern nur ein paar versprengte Einheiten. Darunter befinden sich jedoch die heimtückischen Mantel des Schweigens. Diese sind so lange unsichtbar, bis sie angreifen oder eine feindliche Einheit ein Feld neben ihnen steht. Darüber hinaus können sie Infanteristen überfahren. Zur Mission: Man schickt die zwei Panzer nach oben über die Brücke und dann nach rechts. Dort zerstören sie die Hammer von NOD und erkunden das restliche Gebiet. Der Rest der Truppe sammelt sich inzwischen rechts unten vor der Brücke. Mit allen Einheiten zieht man nun nach oben, in der ersten Reihe die Panzer, dahinter die Stahlhagel. Sobald das Feld etwas breiter wird, kann man die Jeeps und BMTs ausschwärmen lassen. Bevor man weiter nach rechts fährt, erkundet man den Rest der Karte nach oben. In diesem Bereich verstecken sich nämlich zwei bis drei der Unsichtbaren. Fast am rechten Kartenrand kommt man wieder zu einer Brücke. Unten links davon wird man noch einmal ein paar Mantel des Schweigens auf einer Hochebene finden. Danach kann man über die Brücke fahren und noch die restlichen NODs fertig machen. Die Mission stellt kein Problem dar, wenn man seine Truppen zusammenhält und die Stahlhagel immer in den hinteren Reihen führt.

15. Bosnien-Herzegowina:

Wer sich einen Gefallen tun will, wählt den Pfeil rechts oben. Vielleicht wünscht aber auch jemand eine besondere Herausforderung, dann ist er mit den anderen beiden Missionen bestens bedient, braucht aber sicherlich auch keine Tips... Seinen Bauhof kann man gleich in der Ecke plazieren, jedoch braucht man kein Kraftwerk zu errichten. Zu dem gleich eintreffenden Nachschub gehören nämlich auch Invasoren und der Computer war so nett, eine Radarzentrale und ein Kraftwerk schlecht bewacht ein paar Felder links davon aufzubauen. Nachdem man diese eingenommen hat, schickt man ein paar Einheiten gerade nach unten. Dort stehen ein paar Infanteristen und Invasoren des Computers, die man beseitigt. Von unten braucht man dann keine Angriffe mehr zu fürchten. Während man die Basis vergrößert und ausbaut, erkundet man das Gebiet nach links, bis man an eine Brücke kommt. Bis dorthin stapelt man Sandsäcke und errichtet eine Reihe Raketentürme vom Fluß unten bis zu dem Abhang oben, vor die man wieder Betonmauern stellt. Das Ganze muß diesmal lückenlos sein, sonst infiltrieren die Mantel des Schweigens die Basis. Unterhalb der Basis befinden sich einige Panzertürme, die die Sammler stören könnten. Mit ein paar Orcas erledigt sich dieses Problem. Nun stellt man eine große Streitmacht zusammen, 20 bis 30 Mammuts dürften leicht reichen. Mit diesen rückt man langsam und geordnet gegen die riesige NOD-Basis (der Rest des Bildschirms ist Basis!) vor. Der Tempel befindet sich unten links auf einer Insel, die durch einen Abhang geteilt wird. Nach seiner Zerstörung können die NODs die Atombombe nicht mehr einsetzen. Die Mission endet aber erst, wenn alle NOD-Einheiten und Gebäude vernichtet sind. Der Bauhof der NODs befindet sich unterhalb der beiden Blütenbäume, die wiederum unter der eigenen Basis stehen.

Alexander Geltenpoth

BUREAU 13

KOMPLETTLÖSUNG

Dieser Lösungsweg wurde mit den Charakteren Alexander Keltin und Isaac Richards durchgeführt. Doch bis auf einige Einzelheiten (z. B. kann nur eine Frau durch die Umkleidekabine der Turnhalle zu den Spinds des Kurierdienstes gelangen, der Vampir hingegen schwebt in Nebelgestalt direkt am Nachtwächter vorbei zu den Spinds) ist der Lösungsweg mit anderen Charakteren der gleiche.

Der Zeitungsautomat

Zu Beginn des Spiels befindet man sich bei einem Zeitungsautomaten. Sobald man diesen untersucht, findet man ein Geldstück im Rückgabefach. Dieses wird mit dem Automat benutzt. Der Automat wird geöffnet und die Zeitung entnommen. Aus ihr geht hervor, daß sich einige Beweisstücke im Polizeigebäude befinden.

Die Polizeiwache

Ab zur Polizeiwache und den Kleber auf dem Tresen nehmen. Damit verklebt man die Luke, hinter der sich der Feuerlöscher befindet. Jetzt wird der Aschenbecher des Polizisten "gedrückt" und er fällt in den Papierkorb. Dieser fängt an zu brennen, und da die Luke zum Feuerlöscher verklebt ist, verschwindet der Polizist. Nun begibt man sich

Im Büro des Sheriffs

in das Büro des Sheriffs und holt aus der Schreibtischschublade den Schlüssel zum Beweismittelraum. Jetzt noch schnell den Sicherungskasten öffnen und den Hebel betätigen. Dadurch wird die Überwachungskamera im Beweismittelraum ausgeschaltet. Nachdem man eine Sicherung aus dem Kasten genommen hat, mit dem Schlüssel die Tür zu den Beweismitteln öffnen. Den Photoapparat und aus dem Regal die Beweisbox und den Polizeibericht nehmen.

Ricks Elektronikladen

Danach begibt man sich zu Ricks Elektronikladen, untersucht die Mauer und wirft mit dem gefundenen Ziegelstein die Glastür ein. Im Laden nimmt man die Drahtschere (links unten, auf einem Regal). Die Anrufbeantworterkassetten auf dem Tresen nehmen und die 2. und die letzte (im Inventar von links aus gesehen) mit dem Anrufbeantworter anhören. Jetzt noch schnell den Aktenschrank (rechter Bildrand) öffnen, die Akte herausnehmen und lesen. Nun geht man hinters AI-Hauptquartier, öffnet den Container, und findet durch Untersuchen eine Kiste. Diese gibt man dem

Der Pförtner des Hauptquartiers

Pförtner des AI-Hauptquartiers, nachdem man die Klingel rechts neben der Tür benutzt hat. Er gewährt Einlaß. Den Kopierer öffnen



und die Memo nehmen (= alle Angestellten sollen niemandem etwas von dem Einbruch erzählen, der vor kurzem verübt wurde). Den Zettel der Sekretärin auf dem Schreibtisch nehmen. Jetzt geht man in Ted Simpsons Büro. Man öffnet das Gemälde und findet da-

Der Tresor mit Spracherkennung

hinter einen Tresor mit Spracherkennung (Ted Simpsons Stimme). Den Rauchmelderkasten öffnen und die Batterie entnehmen. Diese mit der Fernbedienung auf dem Schreibtisch verwenden. Zurück in die Rezeption, von dort ins Sicherheitsbüro. Da nimmt man die drei Videokassetten. Zurück in Simpsons Büro drückt man den Knopf auf dem Schreibtisch. Es erscheint ein Videorekorder und ein Fernseher. Die letzte Videokassette des Inventars mit dem Rekorder benutzen (Mr. Simpson beim Tresoröffnen). Durch Simpsons Stimme öffnet sich der Tresor. Wenn man die Videokassette, die man im Tresor findet anschaut, sieht man Withers mit einem RV flüchten.

Das Kurierdienstbüro

Daraufhin geht man vor das Gebaude des Kurierdienstes. Alexander benutzt die Nebelgestalt um unbemerkt im Kurierdienstbüro an dem Nachtwächter vorbei, zu den Spinds zu gelangen. Dort verwandelt man ihn zurück, öffnet den Sicherungskasten und entnimmt die kaputte Sicherung. Dann setzt man die unversehrte Sicherung aus dem Polizeigebäude ein, woraufhin das Licht angeht. Alexander muß den Spind am rechten unteren Bildrand untersuchen. Er findet ein Paar Handschuhe, die er gleich anzieht. Jetzt öffnet man den Spind links oben (er gehörte Withers) und nimmt die Jacke. Wenn man sie untersucht, findet man ein Schlüsselpaar. Nachdem man wieder raus zu seinem Partner gegangen ist, geht man zum AZL-Gebäude. Man gibt dem Punk, der drinnen sitzt, den Schlüsselbund aus der Kurierjacke, woraufhin dieser eine Kiste Wither's bringt. Wenn man sie untersucht, findet man eine Scankarte und verschiedene Bombenteile. Isaac "tüftelt" daraus eine Brandbombe.

Auf dem Parkplatz

Nachdem man zum RV-Parkplatz gegangen ist, benutzt man die Scankarte mit der Tür des linken RVs. Man kann jetzt in den RV gehen. Esc drücken, und wenn man wieder aus dem RV draußen ist, berichtet ein Agent, daß er Withers Tagebuch gefunden hat (Withers will den Sheriff im Krankenhaus töten). Daraufhin begibt man sich schnell zum Krankenhaus, wo eine kleine Filmsequenz auf einen wartet (Man erhält von Tucker eine Sicherheitkarte für die AI-Fabrik). Mit dem RV fährt man nun in den Wald. Von dort aus geht man zur Rodung und nimmt den großen Ast. Diesen benutzt man auf dem Waldweg mit der Straße. Der AI-Lkw wird aufgehalten, und man kann unbemerkt einsteigen.

Das Fabrikgelände

Auf dem Fabrikgelände angekommen, die Ladebereichtür öffnen, reingehen und die Holzsäge vom Boden aufheben. Die Treppe hoch, den Kasten öffnen und den Knopf drücken. Dadurch wird die Energiezufuhr eingeschaltet. Jetzt auf das Gerüst außerhalb des Lagebereichs steigen. Man gelangt in einen Korridor. Mit der Sicherheitskarte die linke Tür öffnen, und im Raum dahinter zum Schaltpult gehen und den Code, den man dem Zettel der Sekretärin entnimmt (2112) eingeben. Mit



BUREAU 13

KOMPLETTLÖSUNG



dem nun funktionsfähigen Aufzug gelangt man in den Keller.

Der durchsichtige Stolperdraht

Unter dem Schild an der Decke befindet sich ein fast durchsichtiger Stolperdraht. Diesen mit der Drahtschere durchschneiden, und schon ist das Sicherheitssystem lahmgelegt. Ins Labor gehen, wo man das gelbe Buch vom OP-Tisch nimmt. Aus ihm geht hervor, daß 4 Personen, u. a. Sheriff Tucker, ein Chip implantiert wurde, der einen zum Drohnen macht (Veronica Cotton, Eddi Houston, Dennis Sterling, Sawbuck = Mr. Carver)

Auf der Suche nach den Drohnen

Man begibt sich wieder zum Waldweg, wo man die Säge mit dem 2. großen Baum von links benutzt. Von dem abgesägten Hornstrauchast sägt man noch eine Scheibe herunter. Zurück beim RV holt man sich mit dem Bordcomputer Informationen über die manipulierten Personen. Dann fährt man mit dem RV zu dem 2. RV-Parkplatz (Straßenecke + Wald). Jetzt so lange nach links, bis man zum Parkplatz der Bibliothek gelangt. Dort öffnet man den Kofferraum des Autos, wo man ein Brecheisen und ein Blitzgerät findet. Nun 2 Bildschirme nach rechts. Man befindet sich bei Eddi Houstons Haus. Indem man die Tür mit dem Brecheisen aufbricht, gelangt man ins Haus. Die grüne Sporttasche nehmen und untersuchen, dann in die Küche gehen und die Tür schließen.

Wenn man die Mülltonne hinter der Tür untersucht, findet man eine Konzertkarte und eine Mitteilung. Ein Bildschirm weiter den Dogwood Drive hinunter findet man Dennis Sterlings Haus.

Der Anrufbeantworter in Sterlings Haus

Die Tür wieder mit dem Brecheisen öffnen. Den Anrufbeantworter abhören, dann in die Garage. Dort öffnet man die 2. Tür von links, anschließend die 5. Tür von links des Schränkchens. Man findet ein Bombenbastelbuch und ein Radio (wenn man "B" auf der Tastatur drückt, kann man die CD-Audio-Musik genießen).

Jetzt geht man zur Bibliothek und bricht den Bücherrückgabekasten mit dem Brecheisen auf. Man findet ein Buch. Dieses wird untersucht und man findet eine Nachricht eines Lehrers. Zur High School und das hinterste Fenster öffnen. Durch das Fenster gelangt man in ein Klassenzimmer. Dort nimmt man die Nachricht auf dem Pult. Zurück zur Bibliothek. Brechen Sie die Tür wie gewohnt auf. Den Computer benutzen. "Mord" eingeben. Der Computer gibt die Information, daß der einzige Mörder in Stratusburg der verstorbene Spike Clemmins ist (diese Information braucht man für später).

Eddi Houston

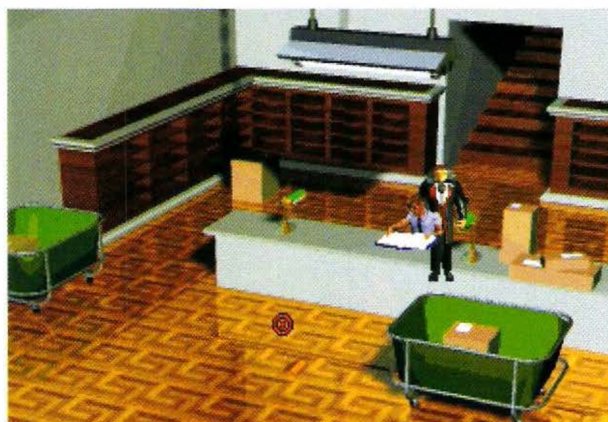
Zum Nachtclub gehen und dem Wärter die Eintrittskarte von Eddi geben. Im Nachtclub spielt eine nicht allzu unbekannte Band (Die der Audio-CD-Tracks!). Nun rechts durch die Tür hinter die Bühne. Dort liegt ein verletzter Rausschmeißer, der von Eddi angegriffen wurde. Durch die Tür geradeaus in den Umkleideraum der Band. Dort wird der Sarg in der Mitte des Raumes untersucht und man findet eine Knoblauchzehe und einen Zettel, auf dem eine Drohung Eddis an die Band steht. Zurück im Saal wird der Fan neben der Tür ausgequetscht. Dieser erzählt, Eddi sei während der Vorstellung wütend rausgerannt. Daraufhin begibt man sich zum Parkplatz des Nachtclubs und öffnet den Kofferraum des Busses. Eddi kommt aus dem Kofferraum. Nachdem man ihn zur Rede gestellt hat (Sätze 3-1-1) entfernt der Agent den Chip aus Eddis Hals, und er ist wieder neutralisiert.

Dennis Sterling

Wenn man zum RV zurückgeht findet man Sterling. Nachdem man kurz mit ihm geredet hat entfernt man mit dem „Nehmen"-Symbol den Chip aus seinem Hals. Er gesteht das er eine Bombe im RV gelegt hat. Diese entschärft man einfach indem man die Drahtschere mit der Tür des RV benutzt. Anschließend noch schnell in die Elm-Steet, das Haus aufbrechen und drinnen das Buch auf dem Tisch nehmen (Es beschreibt die Herstellung einer Dämonen-Einschluß-Scheibe).

Veronica Cotton

Im Laden der Kräuterhändlerin nimmt man die drei Tränke und den Talisman links im Bild. Dann das Amulett auf der Ladentheke nehmen, es ansprechen und die Frage, die die Frau stellt bejahen. Das Amulett an die Verkäuferin zurückgeben (wichtig!) und dann rausgehen. Dort folgt man der Katze bis zum RV und fährt ihr dann bis zum Friedhof hinterher. Wenn man ihr dort zu Fuß weiter folgt, führt sie uns direkt zu Veronica Cottons Haus. Nachdem man hineingegangen ist, greift man die verunsicherte Veronica an und sie wird niedergeschlagen. Nun ist auch sie "neutralisiert". Anschließend sucht man auf dem Friedhof Spike Clemmins Grab und hebt dies mit dem Spaten aus der grünen Sporttasche aus. In einer kleinen Filmsequenz wird dem Skelett ein Finger abgenommen. Nun geht man in die Kirche und von dort in die Küche. Auf der Theke findet man jungfräuliches Blut von Pater Dominic. Dieses wird mit Spike Clemmins Finger benutzt. Den in Blut getauchten Finger benutzt man jetzt mit der Hornstrauchscheibe, und man besitzt eine Dä-





BUREAU 13

KOMPLETTLÖSUNG

monen-Einschluß-Scheibe. In Pater Dominics Kammer untersucht man den Fußboden, wo man eine Falltür entdeckt. Diese wird geöffnet und das Buch der Bannsprüche herausgenommen. Darauffolgend nur noch das Kruzifix von der Wand nehmen.

Clyde Carver

In der Sixth Street untersucht man das große Plakat und entdeckt dahinter einen Geheimgang. Wenn man hindurchgeht, findet man das Versteck einer Gang. Dort nimmt man die zwei Dosen mit grünen und roten Pillen (Beruhigungs- und Aufputschmittel). Nachdem man das Gang-Mitglied über Sawbuck ausgefragt hat, geht man zu Carvers Bar, wo dieser eine Geisel genommen hat. Man greift ihn schlichtweg an, und nun ist auch der letzte Drohn außer Gefecht. Dem Dämon Stellerex paßt das gar nicht und er meldet sich, er habe den Friedhof unter seine Kontrolle gebracht.

Stellerex

Man fährt sofort zum Friedhof, wo Stellerex schon wartet. Man hält ihm das Kruzifix vor die Visage, und er verschwindet. Jetzt nach links zu den Mausoleen. Man öffnet die Tür des hintersten und gelangt hinein. Scheinbar gibt es keinen Ausgang mehr, aber man kann einfach mit dem Agenten, der die Bannscheibe besitzt, links durch die Wand gehen, die nur eine Illusion von Stellerex ist. Stellerex verlangt, daß man Ted Simpson findet und man bekommt eine Level-6 Scankarte von ihm. Dann verschwindet er, der Bannscheibe wegen, ins Jenseits.

Der Endkampf gegen den Computervirus

Mit dieser kann man in der AI-Fabrik die Level-6 Sicherheitstür öffnen. Durch Untersuchen der hinteren Panzertür erfährt man, daß jemand dahinter eingesperrt ist und daß eine Level-7 Scankarte benötigt wird, um sie zu öffnen. Man benutzt die Beruhigungspillen mit dem Glas des Wächters auf dem Tresen und geht kurz raus. Wenn man den Wachraum wieder betritt, ist der Wächter eingeschlafen. Nachdem man ihn untersucht hat, öffnet man mit der Level-7 Karte, die er bei sich trug, die Tür zum verschlossenen Büro.

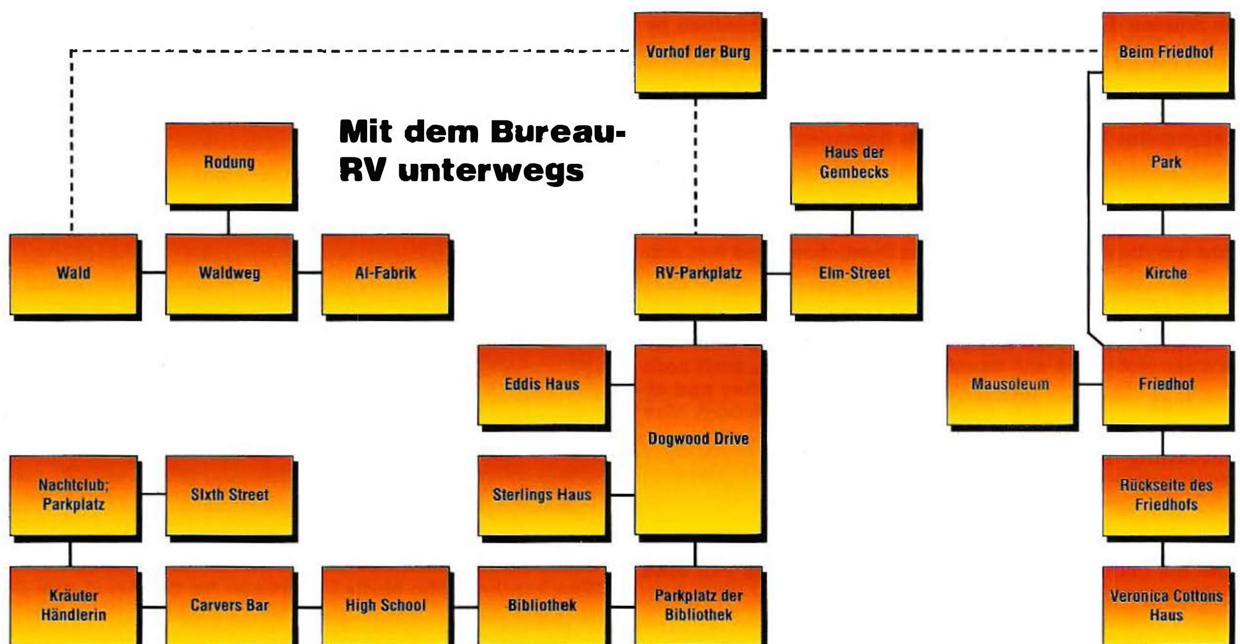
Die bewußtlose Programmiererin

Eine Programmiererin liegt bewußtlos an ihrem Schreibtisch. Doch nachdem man ihr die Aufputschpillen verabreicht hat, ist sie wieder wohlauf. Nachdem man mit ihr geredet hat geht man zum EMP-Labor (erst rechts, dann nach oben). Dort nimmt man das EMP-Gerät und verläßt den Raum. Jetzt in den linken Korridor und mit der Level-7 Karte die Tür zu Simpsons Büro öffnen. Hier wird die Büste auf dem Schreibtisch gedrückt, woraufhin sich eine geheime Tür öffnet. Durch diese gelangt man in den Vorraum des Großrechners, wo man, um das Sicherheitssystem auszuschalten, das EMP-Gerät mit der Tür zum Großrechnerraum benutzt. Da diese jetzt jedoch verklemmt ist, geht man erneut zum EMP-Labor.

Aufladen des EMP-Geräts

Dort wird das EMP-Gerät wieder aufgeladen, indem man es mit der Plattform in der Mitte des Raumes benutzt. Nun zurück in den Wachraum. Die vordere linke Wand untersuchen, woraufhin man einen geheimen Weg zum Großrechnerraum findet. Da angelangt, spricht man mit dem am Boden liegenden Ted Simpson. Er verrät den Code zur Zerstörung des Viruses, der es sich im Großrechner mit Hilfe von Stellerex gemütlich gemacht hat. Nun mit dem Agenten, der das EMP-Gerät besitzt, den Virtual Reality-Stuhl benutzen. In der virtuellen Welt verrät der Virus seine bösen Zukunftspläne. Diese macht man ihm jedoch zunichte, indem man das EMP-Gerät mit ihm benutzt. Das scheint ihn irgendwie zu stören, und man kann in aller Ruhe zum Eingabegerät für den Code, links, gehen. Nachdem man den Code eingegeben hat, wird der Virus, und damit all seine finsteren Zukunftspläne, zerstört.

Constantin v. Zitzewitz





SIM ISLE

ALLGEMEINE SPIELETIPS

Nicht umsonst nennen sich die Entwickler dieses neuen Maxis-Produkts „Intelligent Games". Denn SimIsle ist an Komplexität kaum zu überbieten. Sie müssen in diesem Spiel ein Problem lösen, das die Menschheit in der Realität bis heute nicht in den Griff bekommen hat: auf einer pazifischen Inselgruppe eine Zivilisation aufbauen, ohne das natürliche Gleichgewicht nachhaltig aus dem Lot zu bringen.

Bevor man beginnt

Wenig Erfolg wird Ihren Inselstaaten beschieden sein, wenn Sie nach dem Programmstart „ins Blaue hinein" beginnen, Bodenschätze auszubeuten, Touristenattraktionen aus dem Boden zu stampfen und eine Industrie aufzubauen. Auf diese Weise droht Ihnen höchstens der baldige Bankrott, und die Unzufriedenheit der Bevölkerung nimmt so wegen der Umweltverschmutzung und den miserablen Lebensbedingungen schnell ungeheure Ausmaße an.
Statt dessen sollte man sich schon ganz zu Anfang bewußt machen, daß alle Faktoren, auf die man als Spieler in SimIsle Einfluß nehmen kann, aufs engste miteinander verwoben sind. Es macht also keinen Sinn, sich beispielsweise ausschließlich auf den Schutz von Tierarten, den Fremdenverkehr oder die industrielle Entwicklung zu konzentrieren. Vielmehr gilt es, stets den Gesamtzusammenhang im Auge zu behalten und auf lange Sicht ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Zivilisation und Naturschutz zustandezubringen.
Folgende Gesichtspunkte sollten dabei besondere Beachtung finden:

- Zufriedenheit und Ausbildungsstand der Bevölkerung (Arbeitskräfte)
- Abbau bzw. Import von Bodenschätzen (Energiegewinnung, Wirtschaft)
- Aufbau von Industrie (Wirtschaft)
- Tourismus (Wirtschaft)
- Naturschutz
- Zur Verfügung stehendes Kapital

SimIsle umfaßt insgesamt 25 Szenarien mit den unterschiedlichsten Aufgabenstellungen. Je nach Ausgangssituation müssen die obengenannten Aspekte unterschiedlich gewichtet werden. Und selbst dabei gibt es keine allgemeingültigen Lösungen - dem Spieler bleibt ein unbegrenzter Freiraum zum Experimentieren. Aus diesem Grund sollen hier auch keine „Musterlösungen" geboten werden, sondern einige allgemeine Hinweise, die für alle Szenarien ihre Gültigkeit haben.

Kausalketten

Nicht nur die globalen Aspekte des Insellebens sind fest miteinander verwoben, auch der Aufbau einer Infrastruktur selbst folgt festen Kausalzusammenhängen, die man beim Spielen nie aus den Augen verlieren darf.
So braucht man für die Errichtung einer Industrie- oder Ferienanlage stets Geld und Baumaterialien, zuweilen auch noch eine gewisse Anzahl gelernter/ungelernter Arbeiter und einen gut ausgerüsteten Maschinenpark (siehe Kasten). Man darf auch nicht vergessen, daß der Bau einer bestimmten Einrichtung unter Umständen das Vorhandensein anderer Bauten voraussetzt. Ein Hotel benötigt beispielsweise einen Schiffshafen oder einen Flugplatz zum Herbeikarren der Touristen, und letztere wiederum verlangen nach Attraktionen, da sie sonst die Insel schnell wieder verlassen. Demnach sollte die Reihenfolge der Bauvorhaben in diesem Fall etwa so aussehen:

- Hafen/Flugplatz - Attraktion - Hotel

Auch ein hoher Grad an Umweltverschmutzung würde die Besucher natürlich ebenso bald vertreiben. Zusätzlich muß beachtet werden, daß man sein Hotel zunächst in der Nähe des Hafens plaziert, da sonst unter Umständen keine Straßenverbindung zustandekommt. Auf ähnliche Weise lassen sich fast beliebig viele Kausalketten zusammenstellen, von denen hier noch einige grob skizziert seien:

- Ölpumpstation - Ölplattform - Chemische Industrie (- Autoindustrie)
- Sägemühle - Logging Camp - Baumaterial für Eigenbedarf und Export
- Kohlenmine - Kraftwerk

Arbeit und Kapital von Anfang an

Man wird im Spiel immer wieder verärgert feststellen, daß einem genau in dem Moment, in dem man den Bau einer bestimmten Einrichtung ins Auge gefaßt hat, eine entscheidende „Zutat" fehlt, seien es die nötigen finanziellen Mittel, Baumaterialien, Arbeiter oder Maschinen. Aus diesem Grund sollte man sich schon in einem ganz frühen Spielstadium um Geldquellen und Arbeitskräfte bemühen.
Das nötige finanzielle Polster kann man sich auf mehrere Arten verschaffen. Die einen schwören auf eine boomende Tourismusbranche: ein bereits zu Beginn gut ausgestattetes Seebad bringt so viel Geld ein, daß man später ohne finanzielle Schwierigkeiten an den Aufbau der Industrie gehen kann. Andere wiederum schicken einen bestens ausgebildeten Agenten los, um die ergiebigsten Rohstoffquellen aufzuspüren: Öl, Gold, Silber und Eisenerz bilden am Anfang eine gute finanzielle Grundlage für weitere Aktivitäten. Allerdings sollte man den Exploration-Agenten trainieren, bis seine Effizienz zwischen 75% und 90% liegt, damit er wirklich alle Bodenschätze entdeckt.
Fazit: die beiden einträglichsten Geldquellen - Fremdenverkehr und Bergbau - sind auch die umweltschädlichsten.

Die notwendigen Arbeitskräfte müssen selbstverständlich erst einmal ausgebildet werden. Dazu schickt man die entsprechenden Agenten in die Dörfer und läßt sie die Bevölkerung „trainieren", bis eine Effizienz von über 80% erreicht ist. Anschließend kann der Employment-Agent in den meisten Fällen darangehen, dort ungelernte Arbeiter zu rekrutieren. Gelernte Arbeitskräfte erhält man in den Städten nach dem Bau eines Colleges.



Eine beschauliche Idylle im Grünen für Touristen. Um den Fremdenverkehr anzukurbeln ist auf jeden Fall der Bau eines Hafens oder eines Airports erforderlich.



SIM ISLE

ALLGEMEINE SPIELETIPS



Unsere Agentin Emma Herby hat sich in ein Dorf begeben, um die Fähigkeiten der dortigen Bewohner zu trainieren. Sie kümmert sich besonders um die Landwirtschaft.



Holz- und Kohleabbau, ein Kohlekraftwerk, Hafenanlagen - lediglich das teure Windkraftwerk neben dem Hafen weist auf umweltschützerische Aktivitäten hin.

Sowohl beim Erschließen der obengenannten Geldquellen als auch bei der Ausbildung von Arbeitskräften gilt es, Maß zu halten. Übertriebene Ausbeutung der Ressourcen führt zu Umweltzerstörung, und die Ausbildung von Arbeitskräften kostet viel Geld.

Agenten

Die Agenten sind bekanntlich Ihre wichtigsten Helfer beim Erschließen der Inseln. Aber auch sie haben einen entscheidenden Nachteil: sie sind teuer, insbesondere wenn man ihnen eine zusätzliche Ausbildung angedeihen läßt. Sie sollten es also vermeiden, zu viele von ihnen einzustellen, da sonst Ihr Bankrott beschleunigt wird. Konzentrieren Sie sich auf einige wenige Agenten mit den gerade erforderlichen Eigenschaften und schrecken Sie auch nicht davor zurück, einen uneffektiven Agenten einfach zu feuern. Meist empfiehlt es sich, folgende Fertigkeiten durch seine Agenten abzudecken:

- Exploration (zusätzliches Training empfohlen)
- Local Ecology/Fauna & Zoology/Flora & Forestry (Ausbildung von Dorfbewohnern)
- Industrial/Employment (Rekrutierung von Arbeitskräften)
- Contruction (Verwirklichung von Bauvorhaben)

Gelegentlich kann ein Agent mit der Fähigkeit „Negotiation“ hilfreich sein, um z. B. Dörfer zur Ansiedlung von Industrie aufzukaufen oder um Orte, die vom Drogenanbau leben, stillzulegen. Beim Umgang mit Drogenkartellen ist jedoch Vorsicht geboten: geht ein Agent mit zuviel Elan gegen den Drogenhandel vor, wird er Ihnen „in einer Kiste zugeschickt“, und Sie können seine Dienste fortan nicht mehr nutzen.

Bauen - und was man dazu braucht

Was brauche ich eigentlich, um ein gewünschtes Gebäude aus dem Boden zu stampfen? SimIsle gibt dazu lediglich in einer viel zu klein geratenen Info-Zeile auf dem Bildschirm Auskunft. Hier haben Sie den im Spiel selbst schmerzlich vermißten Gesamtüberblick über alle Bauprojekte und die dafür im einzelnen benötigten Ressourcen.

Bauvorhaben	Kapital	Baumaterial	Arbeiter	Maschinen
Hotel	250	150		
Attraction	200	100		
Airport	1.000	400		
Ferry Port	500	250		
Coal Mine	300	150	5 unskilled	5 heavy
Logging Camp	250		5 unskilled	
Oil Rig	250		4 skilled	8 heavy
Oil Pumping Station	150	50		
GoldMine	300	150	5 unskilled	5 heavy
Silver Mine	300	150	5 unskilled	5 heavy
Iron Ore Mine	300	150	5 unskilled	5 heavy
Power Station	400	250		8 heavy
Heavy Industry	300	300	4 unskilled	
MFG Plant	400	250	4 skilled	10 heavy
Hi-Tech	650	200	4 skilled	10 quality MG
Steel Mill	400	250	5 unskilled	
Chemical Plant	250	150	5 skilled	
Town	500	1.000		
Saw Mill	400			
Warehouse	500			
Wind Plant	800	200		10 heavy
Nuclear Plant	2.000	300		50 heavy



CAPITALISM

ALLGEMEINE SPIELHINWEISE - TEIL 1

Kaum ist Capitalism auf dem Markt (siehe Review in dieser Ausgabe), schon liefern wir die ersten praxiserprobten Hilfestellungen für diese bislang einmalige Wirtschaftssimulation. Zusätzlich zu den Informationen in den Tutorials und im Handbuch haben wir ausgelotet, welche Produkte man unbedingt fabrizieren sollte und wie man die günstigsten Angebote findet.

Tips für den Einstieg

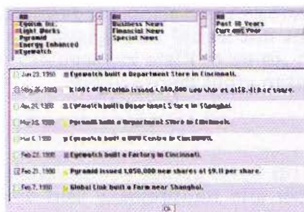
Zu Übungszwecken empfiehlt es sich, die Rahmenbedingungen von Anfang an extrem zu vereinfachen. Auf diese Weise können Sie Ihre Strategien auf einem eingeschränkten Markt ausprobieren und können die Auswirkungen schneller nachvollziehen. Dazu stellen Sie im Options-Menü folgende Funktionen ein:

Environment

Maximum No. of Cities at the Beginning: ....Höchstens 2
New Cities Emerge During the Game: ....No
Competence of Local Competitors: ....Low bzw. Moderate
No. of Seaports Importing Consumer Goods: .....Höchstens 3
No. of Seaports Importing Industrial Goods: .....Höchstens 3
New Seaports Emerge During the Game: ....No
Constant Import Supply: ....Yes
Import Quality: ....High
Allow Stock Investment: ....No

Competitors

No. of Competitors: ....Höchstens 2-3
Competitor Character: ....Conservative
Competitor Capital: ....Low bzw. Moderate
Show Competitor Trade Secrets: ....Yes
Random Competitor Personality: ....Yes
Random Competitor Strategy: ....Yes



■ Reduzieren Sie die Zeitungs-Meldungen möglichst auf die Aspekte, die Ihr eigenes Unternehmen betreffen. Während des Spiels ist es äußerst lästig, auf jede noch so unwesentliche Aktion Ihrer Konkurrenten hingewiesen zu werden. Alternativ beschränken Sie sich als Fabrik- und Kaufhaus-Besitzer auf die „Business News" aller Firmen. Falls Sie sich besonders intensiv am Aktien- und Finanzmarkt betätigen und gegebenenfalls bei einem anderen Marktteilnehmer Einfluß nehmen wollen, aktivieren Sie die „Financial News". Im Bereich Urproduktion (Förderung von Kohle, Öl usw. sowie Landwirtschaft) sollten Sie von den „Special News" Gebrauch machen. Sie können auch alle Nachrichten ausschalten und regelmäßig den „News Log" im „Reports"-Menü konsultieren, denn dort werden alle wichtigen Angaben für Sie gesammelt.

■ Nutzen Sie die Szenarien, um Erfahrung mit bestimmten Markt-Konstellationen zu sammeln. Da die Aufgaben meistens stark begrenzt sind, können Sie sich auf die Lösung bestimmter Probleme beschränken und müssen keinen Business-Krieg nach mehreren Seiten führen. Für alle Szenarien gilt: Schalten Sie SOFORT nach dem Spielstart in den Pause-Modus (Menü Speed: „Frozen") und informieren Sie sich über das Angebot in den einzelnen Städten

■ Grundsätzlich gilt: Wenn Sie nach den niedrigsten Einkaufspreisen und ähnlichen Details forschen, sollten Sie den Zeittakt „einfrieren" (Einstellung im Menü Speed: „Frozen"). Denn während Sie beispielsweise die Offerten eines Seehafens unter die Lupe nehmen, können Ihre Konkurrenten bereits anderweitige Aktionen planen und sich so einen Zeitvorteil verschaffen.

Rohstoffe

■ Wenn Sie Öl, Kohle, Holz oder Chemikalien fördern, sollten Sie auch einen weiterverarbeitenden Betrieb errichten, der aus den Rohstoffen Zwischen- oder gar Endprodukte macht. Damit können Sie auch noch die im fabrizierendem Gewerbe meist sehr hohe Gewinn-Marge mitnehmen.

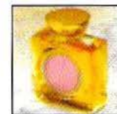
Folgende Rohstoffe lohnen sich zur Förderung:

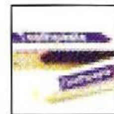


Grundrohstoff zur Weiterverarbeitung:

Chemical Minerals

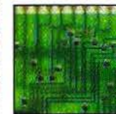
Erforderlich für:


Perfume


Toothpaste


Shampoo


Eye-Shadow


Electr. Component

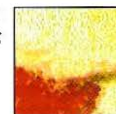

Detergent



Grundrohstoff zur Weiterverarbeitung:

Oil

Erforderlich für:

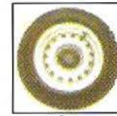

Plastic

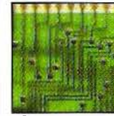


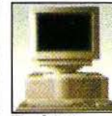
Grundrohstoff zur Weiterverarbeitung:

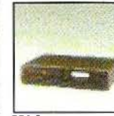
Steel (entsteht aus Iron Ores + Coal)

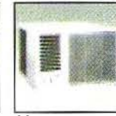
Erforderlich für:

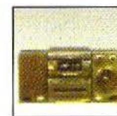

Wheel & Tire


Elect. Component


Desktop Computer


Video-Recorder


Air Conditioner


Hi-fi

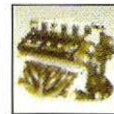

Motor-Cycle


Car


Car Body


Watch


Toy Train


Engine

■ Obwohl Sie mit Öl nur einen einzigen Werkstoff (Plastic) produzieren können, lohnt sich die Investition, da es sich bei Kunststoff um ein sehr vielseitiges Material handelt.



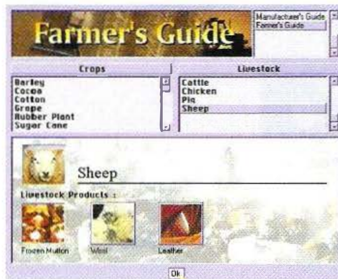
CAPITALISM

ALLGEMEINE SPIELHINWEISE - TEIL 1


Gold

■ Gut verzichten können Sie auf den Abbau von Gold, denn damit können Sie lediglich Uhren (Watch) und Schmuck (Jewelry) herstellen. Das schränkt nicht nur Ihre Möglichkeiten stark ein, sondern birgt auch große Gefahren: Oft werden derartige Teile wesentlich billiger und/oder in besserer Qualität über die Seehäfen importiert. Außerdem ist der Grund-Bedarf für diese Luxus-Artikeln erschreckend gering.

Landwirtschaft



■ Die am universellsten einsetzbare Nutzpflanze ist Baumwolle (Cotton). Diesen Rohstoff brauchen Sie für Sport Shoes, Sofa, Textiles, Diaper und Toy Doll.

■ Versäumen Sie nicht, mit Hilfe von Schweinen, Kühen und Schafen Leder zu erzeugen. Wenn Sie es an die Fabriken liefern, fertigen diese daraus Sport Shoes, Sofa, Leather Shoes, Leather Jacket und Leather Briefcase. Dank dieser Flexibilität kann man in einer einzigen Fabrik überdurchschnittlich viele Endprodukte herstellen. Das Beste: Sie brauchen meist nur eine einzige Purchasing-Unit für „Leather".


Leather

■ Gefrorenes Fleisch kann direkt an die Kaufhäuser weiterverhökert werden und ist aufgrund des hohen Bedarfs ein sicheres Geschäft - und zwar unabhängig von der Tierart.


Frozen Mutton


Frozen Chicken


Frozen Pork


Frozen Beef

■ Leder, Milch und Wolle müssen vor dem Verkauf an den Endkunden in Fabriken weiterverarbeitet werden. Wenn Sie diese Produkte direkt an eines Ihrer Kaufhäuser liefern, können die Verbraucher wenig damit anfangen. Das gilt auch für alle Nutzpflanzen: Am Tabak-Gewächs in seiner ursprünglichen Form wird selbst der stärkste Kettenraucher nicht viel Freude haben. Auch Milch verkauft sich in abgefüllter Form (sprich: in Flaschen) wesentlich besser als lose. Hingegen können Sie Eier unmittelbar an die Käufer weiterliefern.


Eggs

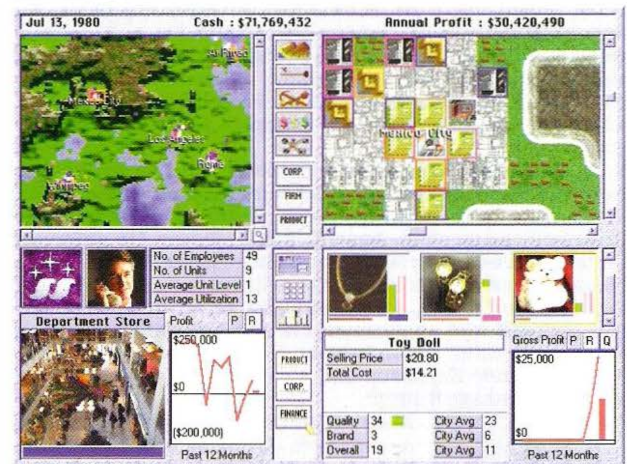
■ Aufgrund vergleichbarer Anforderungen an Klima, Niederschlag und Bodenqualität können Sie auf einem einzigen Bauernhof sowohl Hopfen (Barley) als auch Weizen (Wheat) anbauen. Ebenfalls fast identische Ansprüche stellen Baumwolle (Cotton) und Zuckerrüben (Sugar Cane). Gleiches gilt für Takak (Tobacco) und Weintrauben (Grape) sowie für Kakao (Cocoa) und Gummibäume (Rubber Plant).

■ Versäumen Sie nicht, die teuren Farmen entsprechend auszulasten: Leere Unit-Felder sind ein Unding. Für den Anbau einer bestimmten Pflanzenart plus eine Sales-Abteilung ist fast immer noch ein Plätzchen frei.

■ Als sehr lohnenswert hat es sich herausgestellt, gleich mehrere Einheiten einer Nutzpflanze anzubauen. Wenn Sie z. B. Kakao für die Schokoladen-Herstellung oder Tabak für Zigaretten benötigen, sollten Sie wegen der oft schwierigen Beschaffung und dem Nachschubmangel in Nicht-Erntezeiten ein Lager (Inventory) einrichten, das den produzierten Überschuß aufnimmt. Dadurch können Sie langfristig vom Output Ihrer Farm zehren. Bei knappem Angebot sollte man die Produkte nur intern weiterverkaufen.

■ Mit Hilfe der Layout Plan-Funktion kopieren Sie Fabriken, die erwiesenermaßen Gewinn abwerfen. Vor allem für die Produktion großer Mengen benötigt man des öfteren mehrere gleich organisierte Betriebe. Eine fertige Schablone spart viel Zeit und erleichtert den Ausbau Ihres Firmen-Imperiums.

Kaufhäuser



■ Bevor Sie ein teures Kaufhaus in die Landschaft setzen, sollten Sie sich die konsumentenstärkste Region aussuchen. Egal ob Sie bei den Spiel-Einstellungen kontinuierlich wachsende Städte eingestellt haben oder nicht: In den meisten Reports sehen Sie in der rechten oberen Ecke die aktuelle Einwohnerzahl. Je mehr potentielle Kunden, desto besser.

■ Informieren Sie sich anhand der Product Summarys, welche Artikel in welchem Ort bereits angeboten werden. Besetzen Sie gezielt Marktnischen und bauen Sie Ihre Position aus, solange noch keine anderen Anbieter in den Wettbewerb eintreten.

■ Oft kommt es vor, daß ein Konkurrent von Ihnen Waren bezieht und eventuelle Standort-Vorteile (z. B. geringere Frachtkosten durch örtliche Nähe zum Vertrieb) gnadenlos ausnutzt. Dies können Sie im Normalfall verhindern, wenn Sie in Ihrer Fabrik den Button „Internal Sale" aktivieren. Logischerweise funktioniert das aber nicht, wenn der clevere Bursche bereits munter bei Ihnen einkauft. Hier hilft ein einfacher Trick: Erhöhen Sie einfach den Abgabe-Preis des Produkts in der Fabrik und senken Sie den Verkaufs-Preis im Department Store. Meist gibt der Gegner schon nach kurzer Zeit auf, der „Internal Sale"-Button wird aktivierbar und Sie vertreiben Ihr eigenes Sortiment exklusiv. Wenn Sie nun auch noch verstärkt Marketing betreiben, wird sich der Bekanntheitsgrad rasch steigern.

Übrigens bietet dieser Button noch eine Menge anderer Vorteile: Sie können als Monopolist unbehelligt den Ausbau Ihrer Marktanteile vorantreiben und bei entsprechender Macht auch die Nebenbuhler zum entsprechenden Preis schröpfen. Wenn bei einem Mitbewerber so plötzlich eine wichtige Einkaufsquelle ausfällt, muß er entweder Farmen und Fabriken bauen bzw. komplett umorganisieren oder die Ware von weitentfernten Seehäfen bzw. Produktionsstätten zum Einsatzort transportieren. All dies kostet viel Geld und vor allem Zeit - zu Ihrem Nutzen!

■ Die Nachfrage können Sie schnell steigern, indem Sie Reklame bei lokalen Fernsehsendern oder Zeitungs-Verlagen schalten. Langfristig sorgen nur ein günstiger Preis, eine starke Marke und vor allem Top-Qualität für den gewünschten Absatz. Letzteres erfordert hohe Investitionen in den Forschungsbereich und in die Optimierung der Produktion durch Mitarbeiter-Schulung.



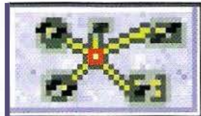
CAPITALISM

ALLGEMEINE SPIELHINWEISE - TEIL 1

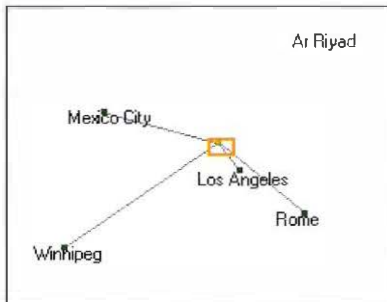
■ Die „Private Labeling“-Unit lohnt sich nur dann, wenn Sie einen Artikel gleichzeitig mit anderen Anbietern an einem bestimmten Ort einkaufen. Wegen der identischen Qualität wird bald der Preis entscheiden. Setzen Sie Präferenzen, indem Sie Ihrem Sortiment einen individuellen Stempel aufdrücken. Nutzen Sie in diesem Zusammenhang auch die Möglichkeiten des Marketing, indem Sie das Kaufhaus gezielt bewerben.

■ Der „Event Track“-Button am unteren Ende der vertikalen Icon-Leiste in der Bildschirm-Mitte setzt Sie in Kenntnis, wenn der Nachschub an einem Seehafen oder in einer Fabrik stockt. Der gleiche Button erscheint, sobald neue Technologien erforscht wurden. In beiden Fällen sollten Sie ihn sofort anklicken, um gegebenenfalls geeignete Maßnahmen zu ergreifen.

■ Falls Sie von einem anderen Anbieter preislich unterboten werden, sollten Sie zumindest bis zum Einstandspreis (= Einkaufspreis + Transportkosten) den anstehenden „Kampf der Giganten“ mitmachen. Anschließend müssen Sie aufgrund Ihrer aktuellen finanziellen Situation ausloten, ob Sie es sich leisten können, auch mittelfristig Verluste in Kauf zu nehmen. Stellen Sie fest, ob der Anbieter zu besseren Konditionen einkauft und analysieren Sie mit dem entsprechenden Filter, wo er seine Waren bezieht. Dazu klicken Sie zunächst das betreffende Kaufhaus und anschließend den sogenannten „Firm Linkage Button“.



Dadurch können Sie leicht feststellen, aus welchen Gegenden er beliefert wird. Auf die gleiche Weise ermitteln Sie, zu welchen Firmen einzelne Produktionsanlagen und Seehäfen ihre Güter schicken. Wenn Sie „dahinterkommen“, daß er in einer Ihrer Fabriken einkauft, wenden Sie das oben beschriebene Verfahren an, um ihn vorübergehend zu vergraulen.



■ Wenn viele Städte relativ nahe beieinander liegen, sollten Sie möglichst viele Ihrer Kaufhäuser mit eigenproduzierten Waren bestücken. Dies hilft Ihnen auf lange Sicht, den Bekanntheitsgrad Ihres Angebots zu steigern und das Image zu verbessern.

Fabrik (Factory)

Wenn Sie ein komplett neues Spiel starten, sollten Sie sich als Fabrikbesitzer in den Seehäfen unbedingt nach folgenden Produkten umsehen:



Grundrohstoff zur Weiterverarbeitung:

Leather

Erforderlich für:

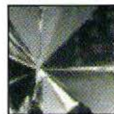

Sport Shoes


Sofa


Leather Shoes


Leather Jacket


Leather Briefcase



Grundrohstoff zur Weiterverarbeitung:

Glas

Erforderlich für:


Bottle Milk

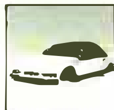

Wine


Perfume


Television


Camera


Videocamera


Car Body


Watch



Grundrohstoff zur Weiterverarbeitung:

Chemical Minerals

Erforderlich für:

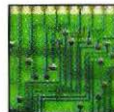

Perfume


Toothpaste


Eye-Shadow


Detergent


Electronic Component



Grundrohstoff zur Weiterverarbeitung:

Electronic Component

Erforderlich für:

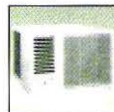

Desktop Computer


Televison


Camera


Video-Camera


Video-Recorder


Air Conditioner


Hi-fi



Grundrohstoff zur Weiterverarbeitung:

Cotton

Erforderlich für:


Sport Shoes


Sofa


Textiles


Diaper


Toy Doll



CAPITALISM

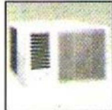
ALLGEMEINE SPIELHINWEISE - TEIL 1



Grundrohstoff zur Weiterverarbeitung:

Plastic

Erforderlich für:


Air Conditioner


Camera


Car Body


Detergent


Eye Shadow


Hi-fi

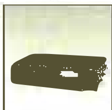

Shampoo


Television


Toothpaste


Toy Train


Video Camera


Video-Recorder

Mit diesen Rohstoffen und dem bereits auf Seite 458 aufgelisteten Grundstoff Eisen und dessen Verwendungsmöglichkeiten haben Sie eine gute Ausgangsposition und können im Notfall schnell auf die Produktion einer anderen Ware umsteigen.

■ Konzentrieren Sie sich zumindest anfangs auf eine Branche und nutzen Sie die daraus entstehenden Synergie-Effekte. Als Sparten können beispielsweise gelten:

Unterhaltungs-Elektronik
Schon mit elektronischen Komponenten, Glas und Plastik können Sie folgende Produkte herstellen:
Television, Camera und Video-Camera. Wenn Sie statt dem Glas Stahl verwenden, stehen folgende Artikel zur Verfügung: Video-Recorder, Air Conditioner, Hi-fi.

Automobil-Industrie
Die zwei möglichen Erzeugnisse in diesem Bereich sind natürlich das Auto und das Motorrad. Beide bieten den Vorteil, daß nach einer gewissen Anlaufzeit ein überdurchschnittlich hoher Umsatz erzielt wird. Wenn Sie etwas mit Werbung nachhelfen, sollten bald ansehnliche Verkaufszahlen möglich sein. Die Nachfrage können Sie durch einen niedrigen Einstiegspreis oder verstärkte Werbung pushen, denn zu Beginn hält sich die Begeisterung der Bewohner in spürbaren Grenzen.

Getränke
Als Verpackung dienen Aluminium (für Cola- und Bierdosen) und Glas (für Wein- und Milchflaschen). Den Inhalt der Behälter beziehen Sie preisgünstig von umliegenden Höfen. Da Sie ohnehin Zucker und Milch bestellen, sollten Sie bei dieser Gelegenheit auch noch Ice-Cream zubereiten.

Gebäck
Wichtigste Zutat ist Flour, das Sie ganz einfach aus Wheat (Weizen) herstellen. In einer einzigen Fabrik können Sie Cookies (Kekse) und Bread (Brot) mit geringem Aufwand produzieren. Der Bedarf (repräsentiert durch den Necessity-Index) für diese Artikel ist in jeder Stadt überdurchschnittlich hoch.

Folgende Vorteile ergeben sich durch die Konzentrierung auf eine Branche:

■ Sie müssen nur in wenigen, konkreten Bereichen forschen
■ Sie können leichter und schneller auf Preisduelle reagieren
■ Ihre Einkaufsquellen reduzieren sich
■ Ihr Sortiment wird vergleichsweise flott im ganzen Land bekannt
■ Durch die sich abzeichnende lange Erfahrung erzielen Sie ein positives Image für Ihre Produktpalette
■ Erkenntnisse auf einem bestimmten Gebiet kommen mehreren Fabriken, Produkten und Kaufhäusern zugute. Falls Sie z. B. die Technik der Engine (Motor) verbessern, steigert dies die Qualität sowohl von Autos als auch von Motorrädern.

■ Produzieren und verkaufen Sie Dinge des täglichen Bedarfs, die jede Familie benötigt und die in gigantischen Stückzahlen über den Ladentisch gehen. Dazu gehören sämtliche Nahrungs- und Genußmittel im weitesten Sinne (Cola, Brot, Zigaretten, gefrorenes Fleisch, usw.), Bekleidung (Jeans, Schuhe) und Hygiene-Produkte (z. B. Windeln = Diaper, Shampoo, Waschmittel).
■ Investieren Sie von Anfang an in die Forschung, um sich frühzeitig gegen hochklassige Importware wehren zu können.
■ Bilden Sie Ihre Arbeiter aus, indem Sie im entsprechenden Feld Barmittel zuweisen.
■ Informieren Sie sich regelmäßig, ob es nicht inzwischen günstigere Einkaufsquellen gibt. Und so funktioniert's:





1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Button „Product".
2. Aus der Liste wählen Sie das gesuchte Erzeugnis.
3. Die durch farbige Punkte symbolisierten Häfen, Fabriken und Farmen werden auf die Orte reduziert, an denen das Produkt zu finden ist. Damit ist es ein leichtes, die Kosten für einzelne Güter zu ermitteln.
4. Mit dem „Break Linkage"-Button können Sie zusätzlich herausfinden, welche Mitstreiter bereits damit verbunden sind.



Patent-Lösungen für den schnellen Reibach
■ Bohren Sie nach Öl, verarbeiten Sie es in einer Fabrik zu Plastik und steigen Sie dann in die Produktion chemischer Produkte ein. Wenn Sie zusätzlich Chemical Minerals als Rohstoff gewinnen, machen Sie sich gegenüber Preisschwankungen und Liefer-Engpässen unabhängig.
■ Bauen Sie Cotton an und fertigen Sie daraus Textilien. Die Purchasing-Unit können Sie direkt mit der Manufacturing-Unit verbinden, weil Sie keine weiteren Zutaten benötigen.
■ Mit dem Bezug von Glas, Plastik, Stahl und elektronischen Komponenten können Sie praktisch alles herstellen, was irgendwie mit Elektronik zu tun hat: Computer, Fernseher, Kameras, Video-Recorder, Klima-Anlagen (Air Conditioner) und Hifi-Anlagen.
■ Produzieren Sie mit Ihren landwirtschaftlichen Betrieben Wein und Milch und verarbeiten sie zu Bottled Milk und Wine, indem Sie beide Stoffe in eine Fabrik liefern und zusätzlich Glas einkaufen.
■ Bei entsprechendem Kapital stürzen Sie sich voll auf die Automobil-Industrie.
■ Bauen Sie auf einem Bauernhof Weizen an und verarbeiten Sie ihn weiter zu Flour. Dies ist der Ausgangs-Stoff für Brot (Bread) und Kekse (Cookies). Für letztere brauchen Sie außerdem ein bißchen Zucker (Sugar).

Im zweiten Teil unseres Capitalism-Kurses in der nächsten Ausgabe widmen wir uns den mitgelieferten Szenarien und beschreiben mögliche Lösungswege. Des weiteren geben wir Hinweise zum Marketing Einsatz und verraten Tricks für ein Engagement am Aktienmarkt.

Petra Maueröder



CHEWY - ESCAPE FROM F5

KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

Chewy ist neben Nachwuchs-Magier Simon, Sam & Max, Indiana Jones und Woodruff der neue Star im Adventure-Gewerbe. Wir präsentieren Ihnen hier den ersten Teil der Lösung dieses Blue Byte-Hits, den wir Ihnen im Review in dieser Ausgabe ausführlich vorstellen. Wie immer gilt: Lassen Sie Chewy mit allen Personen und Figuren reden, die ihm bei seinen Abenteuern über den Weg laufen.

Flucht vom Planeten F5

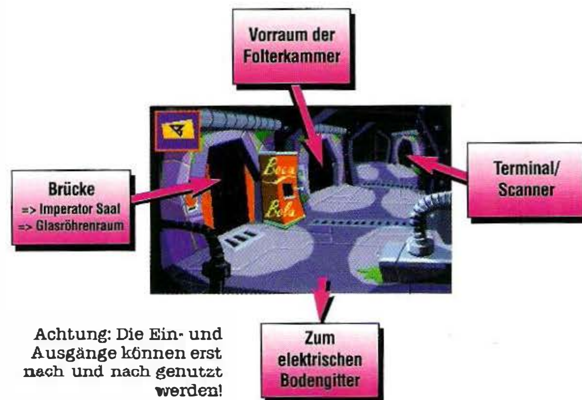
In der Gefängnis-Zelle

Nach dem Intro befindet sich Chewy in einer Gefängniszelle auf dem Planeten F5. Er schnappt sich den grünen Schleim, klaut dem Skelett das Monokel und ein Notizbuch und entfernt das Kissen vom Bett. Wenn Chewy nun im Inventory das Monokel auf das Buch anwendet, bekommt er die Lösung für das erste Puzzle frei Haus geliefert. Nach kurzer Zeit taucht aus einer Klappe an der Wand ein Kontrollauge auf, das man mit dem Schleim bewirft. Der anschließend erscheinende Nahrungsschlauch wird mit dem Kissen außer Gefecht gesetzt. Dadurch kommt es zu einem technischen Defekt, der die Bork-Wachposten aufmerksam macht. Sobald zwei Exemplare dieser Gattung die Zelle betreten haben, flüchtet Chewy in einer Cut-Scene automatisch aus dem Raum und schließt die Tür. Er nimmt das Kabel, läuft nach links und verbindet seine neue Errungenschaft mit dem Gitter, auf dem ein weiterer Bork steht. Durch den Kontakt des Kabels mit einer Wasserlache wird das Scheusal im eigenen Saft gegrillt. Da das Bodengitter nun unter Strom steht, muß sich Chewy eine Lösung einfallen lassen, um unbehelligt auf die andere Seite zu kommen. Er läuft nach rechts zurück in den vorherigen Raum und nimmt die Key Card aus dem Kartenschlitz der Zellentür sowie den klebrigen Spinat vom Boden mit. Nach rechts befindet sich ein weiterer Raum, in dem eine schwebende Sonde Wache schiebt. Legt man die Key Card in den Kartenschlitz ein, kann man diese kontrollieren. Mit dem linken Symbol läßt sich das Gebilde zu einem Landeanflug überreden. Chewy wird von einer Greifhand aufgenommen und schwebt an der Sonde nach links. Im nächsten Raum pappt er den Spinat an seine Füße. Sobald er im Raum mit dem unter Strom stehenden Bodengitter angelangt ist, springt er SOFORT an das Rohr, das von der Decke herunterhängt. Dank des Spinats tappt er kopfüber an der Decke entlang. Nach der unsanften Landung schiebt er die Key Card in den nächsten Kartenschlitz des Terminals, drückt den roten Knopf und kann die zuvor verschlossene Tür passieren. Vergessen Sie nicht, die Key Card wieder mitzunehmen!

Ausschalten des Wachpostens

Die Sonde





Achtung: Die Ein- und Ausgänge können erst nach und nach genutzt werden!

Am Boca Bola-Automaten

Der Boca Bola-Automat weckt Chewys Neugier: Als er an der Maschine Hand anlegt, spielt diese verrückt. Da kommt das „DEFEKT!"-Schild wie gerufen, das auf der rechten Seite herumhängt. Man nimmt es einfach ab und befestigt es am Getränke-Automaten. Das herrenlose Stahlseil wird hingegen vorsorglich im Inventory verstaut. Mit der Key Card im entsprechenden Kartenschlitz gelangt man durch die mittlere der drei Türen. Chewy findet dahinter einen Hebel, den er natürlich umgehend betätigt. Auf dem Monitor kann er eine Folter-Szene beobachten und kommentiert diese entsprechend. Um in den nächsten Raum zu kommen, muß er eine bewachte Holztür überwinden. Er schnappt sich zunächst den Gips-Eimer und verbindet das Stahlseil mit den beiden Haken zu beiden Seiten der Tür - daraus ergibt sich eine erstklassige Stolperfalle. Wenn er nun die Klingel betätigt und sich hinter dem Mauervorsprung versteckt, wird die heraustretende Wache noch nicht abgelenkt. Wird die Aktion wiederholt, läßt sich Chewy blicken und bekommt einen Hamburger nachgeworfen, den er natürlich einsackt. Beim dritten Mal wird der aufsichthabende Bork Opfer der Stolperfalle und stört nicht mehr. Chewy läuft durch die Tür und entdeckt die Folterkammer, in der ein „Schreiender Nimoyaner" an einer komplizierten Maschinerie malträtiert wird. Drückt man den roten Knopf, wird zumindest die wildgewordene Apparatur gestoppt und Chewy kann sich mit dem Opfer unterhalten. Den Inhalt des Gips-Eimers wirft man in Richtung des Nimoyaners, wodurch man eine erstklassige Gipsmaske erhält. Die Zange auf dem Fußboden wird mitgenommen. Nach einem weiteren Dialog erfährt Chewy, daß sich der Ausgang hinter einem losen Stein befindet. Mit Hilfe der Zange hebelt man diese Bodenplatte aus (zuvor an den unteren Bildschirmrand laufen). Auch das nächste Gitter wird in Kooperation mit der Zange entfernt. Auf dem Flur entdeckt Chewy ein sogenanntes Surimy, das sich allerdings verdünnisiert, sobald sich

Der Wachposten an der Holztür

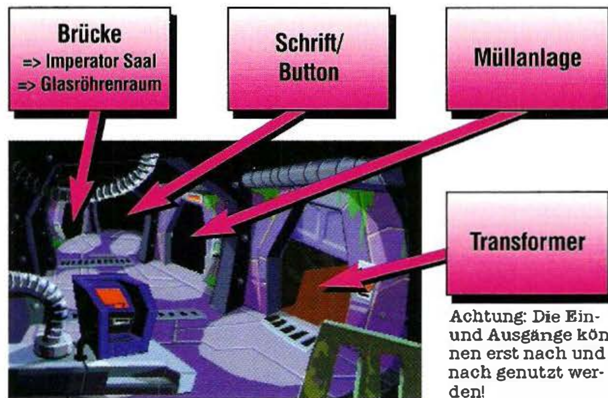
In der Folterkammer

Einfangen des Surimys



CHEWY - ESCAPE FROM F5

KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1



Achtung: Die Ein- und Ausgänge können erst nach und nach genutzt werden!

unser kleiner Freund nähert. Den „DeePaint"-Farbtopf greift sich Chewy und marschiert nach rechts. Das Surimy hat sich in einer Mauerspalte versteckt und kann mit dem Hamburger erwischt werden. Im nächsten Raum sollte man nicht versäumen, den Schalter zu betätigen (wozu der Text „PUSH THIS" ja geradezu auffordert) - die Quittung folgt postwendend, und zwar in Form eines herabfallenden, tonnenschweren Gewichts. Da sich Schritte nähern, versteckt sich Chewy hinter einer Kiste und beobachtet einen herumspionierenden Bork, der allerdings nicht auf diese Falle hereinfällt. Das kann man ändern, indem man den Text entsprechend abändert: Wenden Sie die Farbe auf die Schrift an der Wand an. Beim nächsten Mal wird der Bork geplättet, und Chewy kann diesen „grünen Teppich" mitgehen lassen.

Der rote Button

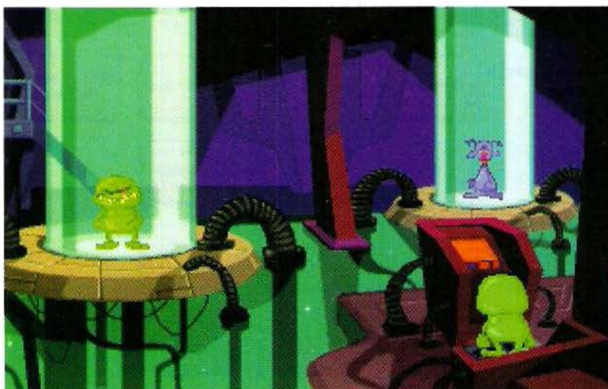
Am Scanner-Terminal

Der folgende Raum enthält drei Türen, die sich aber mit der Key Card nicht öffnen lassen. Deshalb benützt man das Kärtchen mit dem Kartenschlitz des Terminals im Vordergrund und legt anschließend den flachen Bork auf den Scanner. Wenn man sich nun mit dem Terminal „unterhält" und die Priorität ändern läßt, erhält man postwendend eine „goldene Key Card", die mit sämtlichen Türen auf F5 funktioniert! Zunächst setzt man das Plastikteil mit dem Kartenschlitz der rechten Tür ein und gelangt in einen Raum, in dem momentan ein Bork Experimente mit einem Transformer durchführt.

Erhöhen der Priorität

Der Transformer-Raum

Sobald der Bork verschwindet, schnappt man sich seinen Talisman, den er dummerweise



liegen läßt. Den Glücksbringer legt man in die rechte Transformer-Röhre und wartet ab, bis der grüne Außerirdische zurückkommt. Sobald dieser auf den Talisman zusprintet, flitzt Chewy zum Terminal und benützt dieses, woraufhin er sich in einen Pseudo-Bork verwandelt. Als er den Raum wieder verläßt, wird er von einem anderen Bork in die Müllanlage abkommandiert (mittlere der drei Türen im Gang). Dort redet man mit dem Müll-Bork, der sich aufgrund der Wachablösung verdünnisiert. Jetzt kann sich Chewy automatisch in sich selbst zurückverwandeln. An der Computeranlage drückt er so lange auf den Knopf, bis sein geliebtes Raumschiff erscheint; den Hebel sollte man lieber nicht betätigen. Chewy hopst auf das Förderband und wird in den Müllraum transportiert. Dort untersucht er den Schleim und erhält eine Sicherung. Im Schrott entdeckt man eine Original Bork-Waffe. Wenn er mit dem Eremit auf der linken Seite redet, wird er feststellen, daß er diesen nicht versteht. Da hilft nur ein Translator, den er im demolierten Gleiter findet und natürlich sofort mit dem Einsiedler benutzt. Der verspricht ihm das dringend benötigte Fluxo Flex, wenn er die Feuerstelle zum Rösten der possierlichen Surimys wieder entfachen kann. Dazu muß er nur die eben gefundene Bork-Waffe mit der Feuerstelle benutzen. Zum Dank bekommt er das versprochene Fluxo Flex, das er zusammen mit dem Translator in den entsprechenden Schächten des Gleiter-Cockpits deponiert. Ein Druck auf den Startknopf läßt den Gleiter abheben und entschwinden.

Verwandlung in einen Bork

Die Müllanlage

In der Müllhalde

Die Feuerstelle

Am Sicherheitsgitter

Zu früh gefreut: Ein Sicherheitsgitter hält Chewy davon ab, F5 sofort zu verlassen. Also öffnet er das kleine Gitter an der Wand und kommt in einem Labyrinth an. Dort befinden sich neben einigen kleinen Hindernissen (Laser-Barrieren und eine ungefährliche Roboterspinne) drei Hebel, die man in die richtige Reihenfolge bringen muß. Stellt man sie auf die Kombination „Links-Rechts-Links" (von oben nach unten) ein, verschwindet der Laser im oberen Teil des Irrgartens. Wenn man den Tunnel entlangläuft, stößt man auf ein Gitter, das mit der Zange herausgebrochen werden muß. Durch ein weiteres Gitter sieht man das Hauptquartier der Borx, samt dem Bork-Imperator. Chewy wirft das Surimy in Richtung des Ober-Borks, der aufgrund der Verdauungs-Produkte des Tiers sofort ohnmächtig wird, was auch auf seine Bewacher zutrifft. Chewy tritt den Rückzug an und stellt alle Hebel auf eine rechte Position. Dadurch kann man gefahrlos das Seil in der Kammer am unteren Ende des Komplexes an sich nehmen. Gleich daneben an der unteren Seite des Labyrinths befindet sich - wer hätte das gedacht - ein Gitter, das man auf die schon hinreichend beschriebene Art und Weise herausnimmt und durch die Öffnung kriecht.

Das Labyrinth

Der Imperator-Saal

Der Glasröhren-Raum

Chewy befindet sich jetzt auf einem schmalen Podest und wirft das Seil auf das Geländer, das er über sich erblickt. Am Seil entlang kann er sich nach unten gleiten lassen und stellt sich im Raum mit den Glasröhren auf den Abtaster auf der linken Seite. Die Tür öffnet sich, und schon ist er im Thronraum, den

Im Imperator-Saal



CHEWY - ESCAPE FROM F5

KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1



er eben noch durch das Gitter betrachtet hat. Dem betäubten Imperator entwendet er die Cyberkrone und setzt sie auf. Im Cyberspace betätigt er alle Cyberhebel so lange, bis sämtliche Cyber-Borx von einer Hülle umschlossen sind, denn dadurch öffnet sich eine Cyber-Tür. Dann kann man den Cyberspace ruhigen Gewissens verlassen. Chewy sollte danach auf den roten Schalter drücken und bekommt auf dem Monitor eine wichtige Nachricht zu sehen. Links außen im Imperator-Saal befindet sich ein Terminal und ein Knopf, der freilich betätigt wird. Die Sternenkarte wird auf Cartridge (liegt im gleichen Raum auf einer der Konsolen) gebannt, indem man diese in das Einschubfach schiebt und nach dem Backup wieder mitnimmt. Durch die danebenliegende Tür gelangt man über eine Brücke direkt zum Boca Bola-Automaten, wo der Service-Roboter seine Reparaturarbeiten abgeschlossen hat und sich aus dem Staub macht. Sobald Chewy den Automaten benutzt, fängt dieser wieder zu spinnen an: Nachdem einige Liter Cola herausgeflossen sind, folgt der Becher - nicht sonderlich logisch, aber auf diese Weise gelangt Chewy wenigstens an einen Becher. Zurück im Raum mit den neongrünen Glasröhren kann er den Behälter mit der ebenfalls grünen Flüssigkeit am Sockel füllen. Das echt ätzende Zeug löst den eingerosteten Hebel am Terminal auf der linken Seite, an dem man danach kräftig zieht. Diese Aktion ist nötig, um den Transformator zu deaktivieren. Jetzt saust Chewy blitzschnell zurück zu seinem Raumgleiter.

An der rechten Seite findet man ein weiteres Gitter, das man mit der Zange leicht entfernen kann. Die dahinterliegende Öffnung führt

Unterwegs im Cyberspace

Backup der Weltraum-Koordinaten

Der Service-Roboter

Reparatur des Hebels im Glasröhrenraum



zurück zum Förderband - eine nette Abkürzung, um beim Suchen nach einer Puzzle-Lösung lange Wege zu sparen. Beim Sicherheitsgitter stellt Chewy fest, daß dieses hochgezogen wurde - der Flucht steht nun nichts mehr im Wege. Im Raumgleiter legt man die Cartridge in den Cartridgeschacht, drückt den roten Startknopf und verläßt den „Todesstern".

Flucht von F5

While You Were Sleeping

Nach der Bruchlandung im Keller von Howards Haus steht Chewy vor seinem brennenden Gleiter, den er möglichst schnell löschen sollte. Zunächst läuft er aber nach links, nimmt die Angelrute, den Trichter und den Schlauch und geht anschließend über die Tür ins Erdgeschoß. Dort klaut er eine Milchflasche aus dem Tragekorb und schaut sich anschließend im Wohnzimmer (ganz links) um. Mit der Fernbedienung auf dem Tisch kann man sämtliche Kanäle des Fernsehers durchzappen; allerdings versteht Chewy von dem Kauderwelsch nicht allzuviel. Dazu bräuchte er wie üblich seinen Translator, doch dieser steckt ja im vor sich hinkokelnden Raumgleiter. Chewy verläßt den Raum in Richtung Diele und schleicht in die Küche (Eingang am unteren Bildschirmrand!). Der Kühlschrank mit der Putenkeule wird geplündert, der Kaffee wandert ebenfalls ins Inventory und das Messer war auch die längste Zeit in der Schublade gelegen. Jetzt wetzt Chewy ins erste Stockwerk und öffnet die rechte Tür, die in Howards Schlafzimmer führt. Dem Kater verabreichen wir die Putenkeule, der diese bis auf den Knochen verputzt. Die Überreste die-

Die Landung auf der Erde

Im Keller

Das Wohnzimmer

In der Küche

Fütterung der Miezekatze





CHEWY - ESCAPE FROM F5

KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1



ser Freßorgie packen wir natürlich ein, ebenso den Cassettenrecorder, in dem freundlicherweise bereits eine Kassette steckt. Spaßeshalber können Sie Chewy ja mal einen Blick in das Nachtkästchen werfen lassen. Wenn wir schon mal in der 1. Etage sind, können wir auch noch die Treppe hinauf in den Dachboden bewältigen. Hier kann Chewy im Moment lediglich eine vertrocknete Pflanze aus dem Blumentopf rupfen.

Aufdem Dachboden

Hinter dem Haus

Jetzt ist es an der Zeit, zum ersten Mal das Gebäude zu verlassen. Chewy läuft hinter das Haus (Achtung: Dieser Ausgang trägt auch die Bezeichnung „Haus“) und findet dort u. a. einen Autositz, den man schon mal mit dem Messer aufschlitzen kann - die Sprungfeder brauchen wir gleich noch. Den Schlauch aus dem Keller schließt man an der Wasserpumpe an und wirft das andere Ende durch das offene Kellerfenster. Mit der Federung hüpft Chewy über den Holz-Zaun in den Nachbarsgarten, wo es sich bereits ein Wachhund gemütlich gemacht hat. Hühnerfutter und ein Kürbis sind die ersten Utensilien, die es hier mitzunehmen gilt. Den abgenagten Knochen hängt man an die Angel; die Knochenangel wirft Chewy in Richtung des Glases mit den dritten Zähnen des Köters. Sobald er den Verlust seines Gebisses registriert, verkriecht sich der Hund eingeschüchtert in seiner Hütte. Um sich mit dem Hahn zu unterhalten, benötigt man mal wieder den Translator - also nichts wie ran an das gute Stück. Dazu muß Chewy zurück auf das Anwesen von Howard: Er wirft das Hühnerfutter auf die Wippe, das „fette Huhn“ springt ebenfalls drauf und katapultiert den federleichten Chewy über den Zaun. Zurück im Keller benutzt man den Schlauch mit dem Gleiter und kann so das glühende Gebilde leicht löschen. In Chewys Raumschiff entnimmt man nun den Translator, mit dem man nun zum einen die Fernsehsendungen versteht (gleich ausprobieren) und andererseits mit dem Hahn plauschen kann.

Im Garten des Nachbars

Petri Heil!

Chewys Zirkus-Nummer

Tatütata, die Feuerwehr istda!

Der Hahnen-kampf

Letzteres führt dazu, daß der stolze Gockel unserem Chewy gesteht, daß er dem Hund liebend gern eins auswischen würde. Kein Problem: Schenken Sie ihm das Gebiß, und die beiden Viecher liefern sich einen sehenswerten Schaukampf. In der Zwischenzeit bedient sich Chewy an den Eiern im Hühnerhaus und begibt sich wieder in die Wohnung des glücklosen Schriftstellers. Wenn Sie noch nicht der Rezepte-Sendung im Fernsehen gelauscht haben, ist jetzt die beste Gelegenheit dazu. Der dort vorgestellte Muntermacher sollte auch den im Büro pennenden Howard auf Touren bringen. In die Küchenmaschine schüttet man den Kaffee sowie die Milch und wirft ein paar Eier hinein. Mit dem Messer puhlt man das Kürbisfleisch aus dem Kürbis, wobei gleichzeitig auch ein paar Kerne abfallen. Das Ergebnis dieser Köchelei befindet sich nun in einem Becher und wird selbstverständlich konfisziert. Howard kann nun wachgerüttelt werden, indem man ihn mit einem Trichter versieht und ihm ein paar Tropfen des Muntermachers einträufelt. Howard verläßt zwar sein Büro, macht es sich aber gleich wieder im Wohnzimmer-Sessel gemütlich. Da es hier nichts mehr zu tun gibt, sollte man den ersten Abstecher nach Smalltown vorbereiten.

Chewy macht müde Männer munter

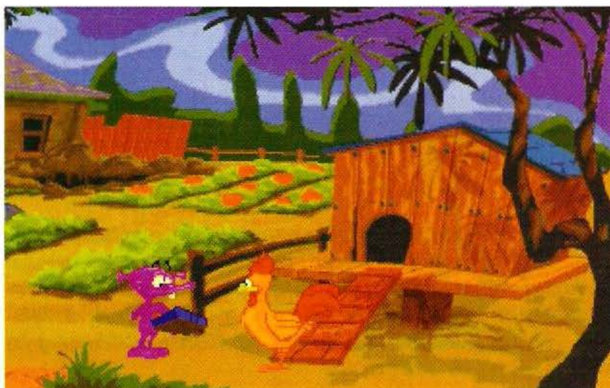
Big Trouble in Smalltown

Täuschen und tarnen

Bevor Chewy in die Stadt gehen kann, muß er sich mit dem Kürbiskopf tarnen; da in Smalltown derzeit ein Kürbis-Festival stattfindet, stellt dies die perfekte Maskierung dar: Jeder hält ihn für einen kostümierten Knirps - beste Voraussetzungen, um sich überall umschauen zu können. Wie immer liegt das Geld auf der Straße (Geldstück neben dem Bürgermeister nicht übersehen!), das sofort für die Showeinlage der Mr. Pumpkin-Figur draufgeht. Der Händler in der Drogerie auf der rechten Straßenseite ist immer für ein paar nützliche Infos gut. Auch die Damen im Tante-Emma-Laden reden gern und viel - vor allem Holly.

Action pur!

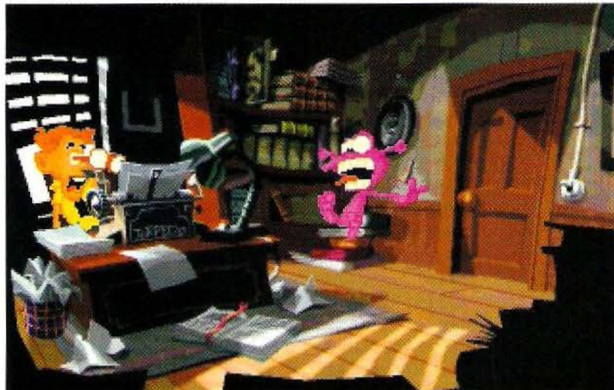
Im Laden

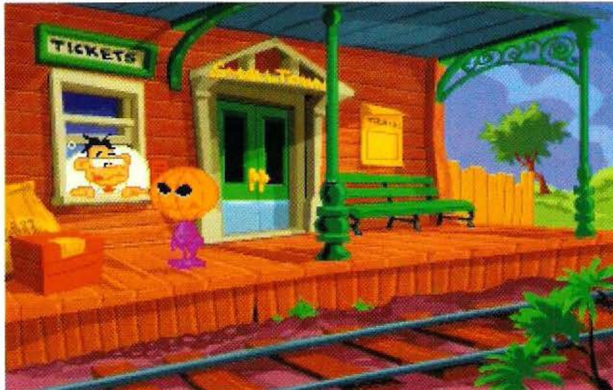




CHEWY - ESCAPE FROM F5

KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1





Die Reparatur des Boca Bola-Automaten

Auf diese Weise erfährt Chewy, daß der Boca Bola-Automat Zicken macht. Ein Griff in die Innereien des Apparats sorgt für Abhilfe, und Chewy bekommt ein nagelneues Paket Schreibmaschinenpapier überreicht. Nun kann man getrost heimwärts traben, steckt die Blätter in die Schreibmaschine im Büro und setzt die Cyberkrone auf. Dadurch kann Chewy seine Gedanken beinahe im Schlaf zu Papier bringen und liefert aus dem Stegreif seinen Bestseller „Escape from F5" ab. Das Manuskript gibt man Howard, der beim Durchlesen der Story schier aus dem Häuschen gerät. Ein kurzes Schwätzchen schwört die beiden auf eine gemeinsame Linie ein. Und schon bricht nach einer informativen Zwischensequenz der nächste Morgen an, der uns ein Surimy im Flur (einpacken!) sowie eine Zeitung beschert. Das Blättchen liefert Hintergrund-Informationen über den nächtlichen Überfall der Pumpkin Ghost Lady; dieser Fall wird uns im folgenden beschäftigen. Da das Surimy Hunger hat, überläßt man dem Tier das Autowrack im Vorgarten. Sobald dieses seinen gröbsten Appetit gestillt hat, füllt man im Keller mit dem Schlauch Wasser in die leere Milchflasche. Nächste Station ist mal wieder die Dachkammer: Die Kürbiskerne wandern in den Blumentopf und mit dem Wasser begießt man die Saat. Dann entfaltet das Surimy seine berühmt-berüchtigten Abgase - ein perfekter Dünger! Chewy verläßt das Haus und hört plötzlich ein verdächtiges Krachen: Kein Wunder, denn ein riesiger Kürbis wuchert aus dem Dach des Eigenheims. Damit müßte es ein leichtes sein, den ausgeschriebenen Wer-hat-den-größten-Kürbis-der-Stadt-Wettbewerb des Drogeristen zu gewinnen. Da sich der Herr mit Chewy nicht abgeben will, schaltet man auf Howard um („Benutze Howard"), der den Händler zu einer Stippvisite vor Ort überreden kann. Das Preisgeld fällt nach Abzug von Howards Schulden vergleichsweise bescheiden aus, so daß man sich andere Möglichkeiten überlegen muß, um an Geld zu kommen. Lediglich die Flasche Kürbisdünger wird einem gleich weiterhelfen. Im Bahnhof läßt man Howard mit dem Schalterbeamten quatschen. Währenddessen stöbert Chewy im Postsack, fischt eine Briefmarke heraus und pappt diese auf den Brief mit dem Manuskript, der an einen Verleger adressiert ist. Das frankierte Schreiben wandert wieder in den Postsack. Sobald die beiden den Eingang des angestammten Domizils erreichen, war auch schon die Post da, die dem hoffnungsvollen Schriftsteller eine glatte Absage von seiten des Verlages zustellt. Das Duo beschließt, selbst beim Verleger in Big City vorbeizuschauen. Dazu brauchen sie aber Geld, zum Beispiel die ausgesetzte Belohnung für das Ergreifen der Pumpkin Ghost Lady. Da Mr. Pumpkin offensichtlich eine magische Anziehungskraft auf die Lady ausübt, ist dies der Ansatzpunkt für die Lösung: Im Wohnzimmer schaltet man auf den Kanal, in dem der SNOW WHITE-Spot läuft. Mit Hilfe des Cassettenrecorders kann man die Geräusche der Sendung aufnehmen. Die Kassette würde vorzüglich in die Mr. Pumpkin-Puppe in Smalltown passen, doch der Polizist hat ein waches Auge auf Chewy. Loswerden kann man den Gesetzeshüter, indem man erneut auf Howard umschaltet, der den Polizisten ablenkt. In der Zwischenzeit kann Chewy den Telefonkasten öffnen und etwas Kürbisdünger in den „geistreichen" Drink des Beamten kippen. Ein kräftiger Schluck aus der Pulle läßt den übereifrigen Polizisten schnell das Weite und vor allem eine Toilette suchen. Jetzt kann Chewy ohne Probleme die Kassette einschieben und wird zusammen mit Howard des Nachts Augenzeuge des zweiten Pumpkin Ghost Lady-Überfalls. Durch die ungewohnte Reaktion von Mr. Pumpkin erschreckt sich die Gute so sehr, daß sie leicht eingefangen werden kann. Vom Bürgermeister bekommen Chewy und Howard die versprochene Prämie: Ein Hotelgutschein für eine Luxus-Herberge in Big City! Das Gratis-Bahnticket in die Metropole spendieren aus Freude über das Ende der Ghost Lady-Tyrannei die zwei Zwillinge des örtlichen Lädchens. Und schon sieht man den brotlosen Künstler zusammen mit seinem außerirdischen Freund an Bord eines Eisenbahn-Waggons in Richtung Big City tuckern.

Margin notes: Produktion eines Bestsellers · Und noch ein Surimy! · Mahlzeit! · Mein schöner Garten · And the winner is ... · Ist der Zug schon abgefahren? · Brief-Macken · Aus der Traum! · Die Falle für die Pumpkin Ghost Lady · Vergraulung des Polizisten · Flaschen-Geist · Auf dem Weg nach Big City

Was unsere beiden Helden in der Großstadt erleben und ob es Chewy doch noch gelingt, seinen Kumpel Clint zu finden und die Schreckensherrschaft der Borx ein für allemal zu beenden, erfahren Sie im zweiten Teil unserer Komplettlösung in der PC Games 1/96!



KURZTIPS

DESCENT

Geheimlevel in Level 21
Nachdem der Reaktor zerstört wurde, fliegen Sie in Richtung Ausgang, lassen diesen aber links liegen und rasen duch das „Zick-Zack-Feld"! Nach der letzten linken Einbiegung fliegen Sie nach oben und schießen die Geheimtür auf.

Geheimlevel in Level 24
Nach der Reaktorzerstörung fliegen Sie durch das rote Tor und schießen die Geheimtür mit einer Megarakete auf. Dahinter befindet sich wieder eine Geheimtür, die zum Geheimlevel führt.

Marco Linke

HI-OCTANE

Folgende Tastenkombinationen helfen Ihnen bei Bullfrogs SciFi-Actionspiel:

ALT + F2	Gegner werden zerstört
ALT + F3	unendlich viel Sprit
ALT + F4	maximale Bewaffnung
ALT + F5	maximale Schieldleistung
ALT + F6	letzte Runde einläuten
ALT + Y	Autopilot einschalten
ALT + C	Autopilot ausschalten

BATTLE BEAST

Diese Tastaturkombinationen sollten Sie während des Spiels eingeben, wenn Sie bei der futuristischen Keilerei ein wenig „Abwechslung" suchen.

ITIHFO	drei Kampfrunden
EATEE	Morphing abgeschaltet
ERHYHRLY	schwächt die „Kröte"
AOFREOIO	alle Bonusräume geöffnet
EHRTRR	Autofly in Bonusräumen

BIING!

Bei diesem HEX-Cheat nehmen Sie entscheidende Änderungen in der BIPRO.EXE vor. Machen Sie also vor der Anwedung unbedingt eine Sicherheitskopie dieser Datei, damit nichts schiefgehen kann!

```
00004420: 11 00 01 00 06 00 00 00 - 00 00 4B 6C 69 5F 6E 69  ........KLI_NI
00004430: 6B 2D 41 75 66 5F 6E 61 - 68 5F 6D 65 2C 20 4C 75  K-AUF_NAH_ME, LU
00004440: 78 75 73 24 24 24 24 24 - 34 00 1C 02 00 00 00 00  XUS$$$$$4.......
00004450: 01 01 00 05 02 01 06 00 - 20 00 08 00 13 00 02 00  ................

00004550: 00 00 00 00 00 00 67 72 - 6F DF 5F 65 73 20 4C 61  ......GROß_ES LA
00004560: 5F 67 65 72 24 24 24 24 - 24 24 24 24 24 24 24 24  GER$$$$$$$$$$$$
00004570: 24 24 24 24 4B 00 EE 02 - 00 00 00 00 08 01 00 78  $$$$K.........X

00004AB0: 20 00 5C 00 5A 00 00 00 - 00 00 4B FC 63 68 65 2C  ./.Z....KÜCHE,
00004AC0: 20 4C 75 78 75 73 24 24 - 24 24 24 24 24 24 24 24  LUXUS$$$$$$$$$$
00004AD0: 24 24 24 24 24 24 24 24 - 4B 00 C6 02 00 00 00 00  $$$$$$$$K......
00004AE0: 08 01 00 06 0D 01 11 00 - 19 00 00 00 00 00 5C 00  ............/.
```

Direkt hinter den Dollarzeichen befindet sich der Mietpreis (setzen Sie die Zahlen auf 00). Neun Stellen nach dem Dollarzeichen befindet sich der Parzellenbedarf, setzen Sie diesen ebenfalls auf 00!

René Petrasch

GREED

Folgende Tastaturcheats lassen sich bei dem Actionspiel Greed anwenden. So sollten Sie mit dem teilweise recht gesalzenen Schwierigkeitsgrad zurechtkommen!

KMFDM	volle Munition
CHANNEL7	Godmode an/aus
RAVEN	volle Gesundheit
OMNI	zeigt die Karte

CRUSADER: NO REMORSE

Um den Cheatmodus zu aktivieren, müssen Sie während des Spiels JASSICA16 eingeben. Jetzt sollte die Meldung „Cheats Enabled" zu hören sein, und per Druck auf F10 sollten Sie mit den feinsten Waffen ausgestattet werden - vorausgesetzt, Sie haben zuvor die bisher gefundenen Ballermänner abgelegt. STRG und F10 läßt Sie unsterblich werden, allerdings nur so lange, bis Sie einen Aufzug oder Transporter benutzen.

COMMAND & CONQUER

Hier noch ein kleiner Hexcheat, mit dem Sie dem Gegner kräftig einheizen können. Es steht Ihnen nun unendlich viel Tiberium bzw. Geld zur Verfügung!
Zunächst suchen Sie sich im Verzeichnis von Command & Conquer das gewünschte Save Game heraus. Die Beschreibung, die für das gespeicherte Spiel angegeben wurde, steht gleich am Anfang der Datei. Laden Sie nun die zu editierende Datei mit einen beliebigem HEX-Editor (z. B.: X-Tree) und suchen Sie im ASCII-Text nach dem ersten Wort COMPUTER. Einige Stellen davor finden Sie eine ganze Reihe von FF in der HEX-Spalte - insgesamt 20 Stück. Nun können Sie einfach die benötigten Stellen abzählen. Eine genaue Angabe der Adressen ist leider unmöglich, da sich die Spielstände in der Länge unterscheiden.

Zu editierende Datei: SAVEGAME.XXX

```
?????????: xx xx xx xx xx xx xx xx - xx xx xx xx xx xx xx 00  ................
?????????: 00 00 00 00 00 00 00 xx - xx xx xx xx xx xx xx xx  ................
?????????: xx xx xx xx xx xx xx xx - xx xx xx xx xx xx xx xx  ................
?????????: xx xx xx xx xx xx xx xx - xx xx xx xx FF FF FF FF  ................
?????????: FF FF FF FF FF FF FF FF - FF FF FF FF FF FF FF FF  ................
?????????: xx xx xx xx xx xx xx xx - xx 43 6F 6D 70 75 74 65  ....COMPUT
?????????: 72 xx xx xx xx xx xx xx - xx xx xx xx xx xx xx xx  R...............
```

Legende:

?????????:	=	variable Adressen
xx	=	variable Werte (nicht verändern)
00	=	Geld

Die farbigen 00 ersetzt man nun mit folgenden Zahlen:
00 00 01 00 00 00 00 00

Alexander Stuhr

TYRIAN

Um unsterblich zu werden, sollten Sie F2, F3 und F6 gleichzeitig drücken. Wenn Sie jedoch F2, F6 und F7 gleichzeitig betätigen, so gelangen Sie in den nächsten Level. Neue Schiffe erhalten Sie, wenn Sie im Menü die Worte TECHNO, UNKNOWN, ENEMY oder STORMWIND eingeben. Ein „antikes" Panzerspiel wird aktiviert, wenn Sie DESTRUCT einhacken.

KURZTIPS

JAGGED ALLIANCE

Auf der kleinen Lichtung in Sektor 10, die ausschließlich über Sektor 9 erreichbar ist, befindet sich in der rechten oberen Ecke ein Auslöser neben einen freistehenden Baum. Wenn Sie nun einen Stein auf diesen Auslöser werfen, so treten schwere Explosionen auf, die Ihren Soldaten, sollten sie nicht weit genug entfernt stehen, Schaden zufügen. Die Detonationen sprengen eine Passage in ein Waldstück, das vorher nicht zu erreichen war. Folgen Sie dem freigewordenen Weg, so entdecken Sie drei Kisten, die Munition, ein M-14 und eine Stange Dynamit enthalten.

Daniel Barakling

DEMO BLEIFUSS

Ist Ihr Ferrari F40 einfach zu langsam? Ein paar Pferdestärken mehr würden wirklich nicht schaden? Um den Boliden zu frisieren, laden Sie die Datei GEN.DAT aus dem Verzeichnis DATA mit einem Editor und suchen nach folgender Adresse:

2:F40 gialla - spd:340 - acc:3 - gri:4

Zeile 18=) F21000 F9000 f1.1 f1100 dl d67
*1 *2 *3

*1 = Ändert die Höchstgeschwindigkeit (F21000 = 340km/h; F80000 = 1000 km/h)
*2 = Ändert das Verhalten beim Bremsen (je höher, desto besser)
*3 = Ändert die Beschleunigung (F9000 = 0 - Top Speed in 2 Sekunden)

Ulrich Dinger

AMERIKA 1861-1865

Unabhängig davon, ob Sie nun für die Nord- oder Südstaaten in die Schlacht ziehen, müssen Sie zunächst auf die Frontlinie zwischen Harpers Ferry und Washington achten - denn dort stehen sich die Armeen bereits gegenüber. Aufgrund der unterschiedlichen Voraussetzungen (die Yankees haben sehr viel mehr Soldaten - die Grauröcke mehr Städte) lassen sich die beiden anzuwendenden Strategien leicht definieren: der Süden muß vornehmlich verteidigen, bis genügend neue Einheiten in den Städten rekrutiert worden sind. Der Norden muß hingegen offensiv vorgehen, bevor der Gegner die gleiche Stärke besitzt.
Zu Beginn sind Städte noch relativ leicht einzunehmen, selbst mit einer Marineeinheit ist das kein Problem. Im späteren Verlauf werden Sie dazu ca. 3.000 Mann benötigen. Die schnellste Möglichkeit voranzukommen ist die Eisenbahn. Deshalb empfiehlt es sich, gleich zu Beginn Bahnhöfe bauen zu lassen.
Wirklich wichtige Schlachten sollten Sie auf keinen Fall berechnen lassen, sondern unbedingt selbst ausfechten. Wenn Sie sich zahlenmäßig in einer hoffnungslosen Lage befinden, können Sie Ihre Truppen retten, indem Sie sie mit dem Befehl Schneller Vormarsch aus dem Schlachtfeld dirigieren (Kante anklicken). So finden keine Kampfhandlungen statt, Sie behalten aber Ihre Position, und der Feind wird erst einmal aufgehalten. Bei ausgeglicherem Stärkeverhältnis ist es ratsam, seine Armeen rings um ein Verteidigungsobjekt (Kirche, Scheune, Anhöhe) zu gruppieren, die Order Stellung halten oder Verteidigen auszugeben und den Widerpart angreifen zu lassen. Bei einem Kräfteverhältnis, das klar zu Ihren Gunsten steht, sollten Sie versuchen, die gegnerischen Einheiten einzukesseln und von mehreren Seiten anzugreifen.

Carsten Beblik

RATSCHLÄGE ZUR EINSENDUNG VON SPIELETIPS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung, und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



PC Games CD-ROM & Mag – CD-ROM 12/95



Daß die PC Games Cover-CD-ROM unter unseren Lesern inzwischen schon zu einem Sammelobjekt avanciert ist, beobachten wir jetzt seit einigen Monaten. Die Möglichkeit, (fast) alle Spieleneuerscheinungen, alle offiziellen Bugfixes und sonstige Tools griffbereit auf dem Schreibtisch zu haben, ist auch zu verlockend. Ab dieser Ausgabe wollen wir Ihnen deshalb zusätzlich ein praktisches Begleitheft zum Heraustrennen und Sammeln an die Hand geben, in dem alle Fragen beantwortet werden, die bis jetzt noch offen blieben. Wäre es nicht praktisch, zu Ihrem Lieblingsdemo gleich eine Tabelle mit allen Tastaturkürzeln an der Hand zu haben? Oder wie wäre es mit einer kleinen Anleitung zu einem Demo, das auf den ersten Blick nicht so ganz durchsichtig ist? Sehen Sie, wir sprechen wahrscheinlich auch Ihnen aus der Seele, wenn wir all dies in Zukunft als zusätzlichen Service anbieten. Natürlich konnten wir auf den folgenden acht Seiten nicht sofort alles verwirklichen, was denkbar wäre. Deshalb sind wir auch in dieser neuen Rubrik auf Ihre Mitarbeit angewiesen: Schreiben Sie uns, was Sie noch vermissen. Wir werden jede sinnvolle Anregung gerne verwirklichen.

Viel Spaß wünscht Ihnen Ihr

Thomas Borovskis

INHALT

D

Demos

Bugfixes

Special

Und so gehen Sie vor



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollte das Menüprogramm nicht einwandfrei laufen, liegt dies wahrscheinlich an Ihrer Grafikkarte und deren VESA-Kompatibilität. Falls Ihre Grafikkarte über keinen fest eingebauten VESA-Treiber verfügt, starten Sie die Datei VESA_INS.BAT, die selbsttätig den Typ Ihrer Grafikkarte analysiert. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so starten Sie bitte die Datei HILFE.BAT im Hauptverzeichnis der CD-ROM und lesen die dort zu findenden Hinweise oder schlagen Sie in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.



Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Menü-Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer



Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Da unser CD-Menüprogramm zur Zeit noch auf die Spezifikationen eines DOS/Windows 3.1-Systems ausgerichtet sind, kommt es außerdem beim Installieren vieler Windows-Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen. Damit Sie jedoch nicht auf diese Spieledemos verzichten müssen, finden Sie in der untenstehenden Liste alle Start- bzw. Installationsbefehle für die betroffenen Programme. Sie starten die einzelnen Windows-Demos, indem Sie einfach die hier aufgeführten Dateien von Ihrem Windows-Desktop aus doppelklicken.

Demo	Pfad auf CD	Start-Datei
Ascendancy Screensaver	D:\DEMOS\ASCEND	SETUP.EXE
Bottle Beast	D:\	CDSETUP.EXE
Bermuda Syndrome	D:\DEMOS\BERM	INSTALL.EXE
Endorfun	D:\DEMOS\ENDOR	ENDORFUN.EXE
Fury 3	D:\DEMOS\FURY3X	FURY3X.EXE
Pitfall	D:\DEMOS\PITDEMO	PITFALL.EXE (gepackt)
The Daedalus Encounter	D:\DEMOS\DAEDALUS	TRAILER.MOV
Virtual Chess	D:\DEMOS\CHESS	INSTALL.EXE
Zoop	D:\DEMOS\ZOOP	SETUP.EXE

Das Interface

Eine Seite nach vorne blättern

Slideshow ein-/ausschalten

Infos zum jeweiligen Programm

Eine Seite zurückblättern

Zurück ins Hauptmenü

Dieser Button führt Sie in das Menü mit den spielbaren Demos

Die besten Spieledemos dieser Ausgabe

Startet/Installiert das aktuelle Programm

Welches Original-Spiel bietet die PC Games-CD-ROM in diesem Monat (Hinweis: die PC Games CD-ROM mit Originalspiel ist für 19,80 bei Ihrem Zeitschriftenhändler erhältlich

Schickt Bestellung/Beschreibungstext an Drucker (LPT1)

Zurück zu DOS

Die Tips & Tricks-Datenbank wird monatlich erweitert

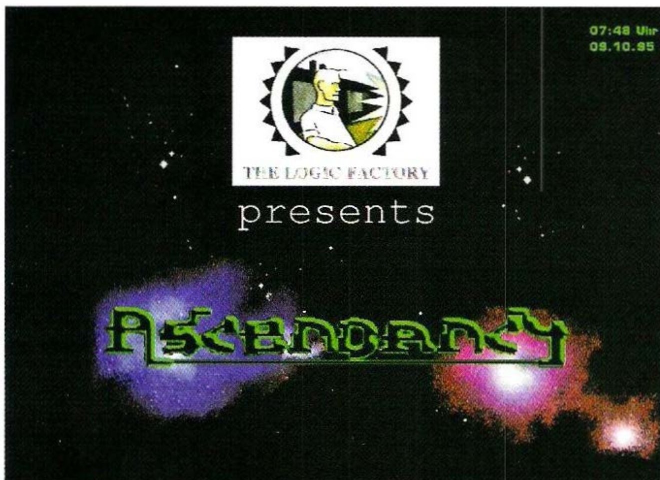
Das „elektronische" Impressum

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates

DIE DEMOS

Ascendancy Screen Saver

Sie haben sich an fliegenden Fenstern und Toastern sattgesehen? Dann sind Sie reif für einen neuen Bildschirmschoner: Die SVGA-Grafiken und -Animationen des erstklassigen Science-Fiction-Strategiespiels Ascendancy von The Logic Factory dienten dabei als Vorlage. Gleichzeitig werden Sie mit den Features dieser vielgepriesenen Neuheit vertraut gemacht. Hardware-Voraussetzungen: 386 DX-25, 4 MB RAM, Windows 3.1 bzw. 95. Weitere Informationen finden Sie in der Datei ASCEND.TXT.



Battle Beast

Ein Beat'em Up, bei dem sich zur Abwechslung mal nicht Kung Fu-Kämpfer, sondern allerlei witziges Getier die Köpfe einschlagen. Nachdem wir Ihnen auf der August-CD mit einigen selbstlaufenden Animationen einen Einblick in die grafischen Qualitäten geben konnten, dürfen Sie jetzt selbst ein Spielchen wagen.

Das Setup-Menü

Bevor Sie beim Battle Beast-Demo in den eigentlichen Kampf-Modus gelangen, können Sie beim ersten Spielstart im Setup-Menü diverse Einstellungen vornehmen: Wählen Sie zunächst das Steuergerät (Tastatur oder Joystick), indem Sie das Wort unter Player 1 und Player 2 anklicken. Legen Sie die Energie-Einheiten für jeden Spieler durch Klicken auf die Energieleiste fest. Je mehr Energieeinheiten der jeweilige Spieler hat, umso mehr Schläge hält sein Kämpfer aus. Mit der Option Auto-Turn around wird festgelegt, ob sich Ihr Battle Beast immer automatisch in die Richtung des Gegners umdreht oder nicht. In diesem Menü-Bildschirm können Sie auch die Zeit festlegen, die für einen Kampf angesetzt wird (variabal von 30 Sekunden bis unbegrenzt). Wenn Sie den Setup-Screen im FightSelection-Menü noch einmal aufrufen möchten, drücken Sie die Taste F2.

Das Fight Selection-Menü

Im Fight Selection-Menü können Sie die Zahl der am Spiel beteiligten Kontrahenten einstellen. Die Option „Computer vs. Computer" ist dann sinnvoll, wenn Sie neue Kampftechniken beobachten wollen.

Standard-Kampftechniken

Hier sehen Sie eine Übersicht aller wichtigen Joystick- und Tastatur-Kommandos im Kampf. Die folgende Liste bezieht sich auf die Joysticksteuerung. Allerdings ist die Übersicht nicht ganz vollständig. Es liegt an Ihnen, weitere Special-Moves herauszufinden. Für die Aktionen mit dem Zusatz „Quick" tippen Sie bitte die entsprechende Taste nur kurz an. Bei Eingabe-Kombinationen versuchen Sie bitte die einzelnen Kommandos möglichst schnell nacheinander auszuführen.

Allgemeine Bewegungen:

Aktion	Eingabe
Vorwärts gehen	Joystick in Laufrichtung
Rückwärts gehen	Joystick in entgegengesetzte Richtung
Kurzer Satz nach vorne	Joystick in Laufrichtung (Quick)
Kurzer Satz nach hinten	Joystick in entgegengesetzte Richtung (Quick)
Hoher Sprung	nach oben
Niedriger Sprung	nach oben (Quick)
Rolle vorwärts	nach oben, Joystick in Laufrichtung
Rolle rückwärts	nach oben, Joystick in entgegengesetzte Richtung
Ducken	nach unten
Umdrehen	vorwärts, rückwärts
Umdrehen	Button 1, Button 1
Sprung auf den zweiten Level	nach oben, Button 1
Sprung auf den ersten Level	nach unten, Button 1
Morphen	Button 2, Button 1
Block	Button 1, nach unten
Power Block	Button 1, nach unten, vorwärts
Hoher Faustschlag	Button 1, vorwärts
Tiefer Fußtritt	Button 2, vorwärts

Bewegungen der „Non-Morphed Beasts":

Aktion	Eingabe
Toggle Hammer	Button 2, Button 2
Hammer wegstecken	Button 1, nach oben
Bewegung nach hinten	Button 2, nach oben
Bewegung nach vorne	Button 2, nach unten
Energie stehlen	Button 2, rückwärts

Bewegungen der „Morphed Beasts":

Aktion	Eingabe
Waffe auswählen	Button 2, Button 2
Greifen	Button 1, rückwärts
Uppercut	Button 1, nach oben
Special Move 1	Button 1, Button 2, vorwärts
Special Move 2	Button 1, Button 2, rückwärts
Drehkick	Button 2, nach oben
Fußfeger	Button 2, nach unten
Waffe	Button 2, rückwärts

Wenn Sie die Tastatur benutzen, ersetzen folgende Tasten die Joystick-Eingaben:

	Spieler 1	Spieler 2
Button 1	1	9
Button 2	2	0
Nach oben	F	Pfeiltaste nach oben
Nach unten	V	Pfeiltaste nach unten
Nach rechts	B	Pfeiltaste nach rechts
Nach links	C	Pfeiltaste nach links

Sonstige Tastatur-Kommandos

Taste	Funktion
ALT-F4	Programmende
SHIFT-ESC	Programmende
ESC	Zurück ins Hauptmenü
+/-	Sound lauter/leiser
SHIFT +/-	WAV-Sound lauter/leiser
STRG +/-	Midi-Sound lauter/leiser
F7	Musik aus/an
SPACE	Animation überspringen

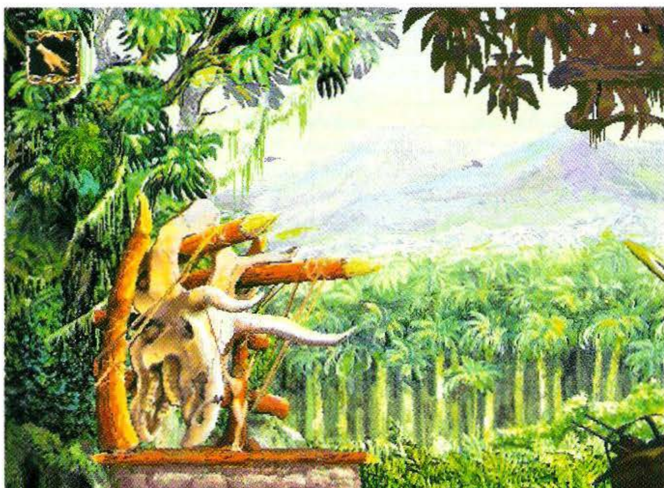




Bermuda Syndrome

In dem Windows-Adventure Bermuda Syndrome verschlägt es den Spieler nach einem Flugzeugabsturz auf eine einsame Insel im Bermuda-Dreieck. Dort findet man neben den schrecklichsten Kreaturen aus allen Zeitepochen auch eine Untergrundzivilisation. Wenn Sie das Bermuda-Syndrome-Demo starten, wird eine Startgruppe und ein Starticon automatisch erzeugt. Durch Klicken mit der Maus bewegen Sie sich durch die Anfangsscreens. Mit Beginn der ersten Spielszene muß das Inventory mit der TAB-Taste aufgerufen werden, mit der Return-Taste wird das entsprechende Werkzeug

ausgewählt. In der ersten spielbaren Szene hängt der Held samt Fallschirm an einem Baum. Durch Klicken der Cursor-Tasten links bzw. rechts im Inventory wählt man das entsprechende Werkzeug (in diesem Fall das Messer, um sich zu befreien). Durch zweimaliges Drücken der Return-Taste erfolgt die Anwendung eines Gegenstandes. Um die Prinzessin zu befreien, muß das Podest erklommen werden. Dies geschieht, indem die Cursor-Taste nach oben gedrückt wird - anschließend wird noch einmal auf Return gedrückt und die Prinzessin ist befreit. Für die folgende Aktion bewegt man sich mit dem Cursor nach rechts, ein schnelles Laufen erfolgt mit der gehaltenen Shift-Taste; Statusmeldungen können durch die STRG-Taste ein- bzw. ausgeblendet werden. Die Prinzessin folgt dem Spieler automatisch. In der Szene mit dem Dino wird mittels der Space-Taste geschossen und mit zweimaligem Drücken der Cursor-nach-unten-Taste nachgeladen. Mit Shift wird das Gewehr wieder eingesteckt. Den Rest des spielbaren Demos sollten Sie alleine meistern können.



Caesar 2



Eine Art SimCity 2000 im alten Rom haben die Strategie-Experten von Impressions realisiert: In Caesar 2 übernehmen Sie die Rolle eines Gouverneurs im Römischen Kaiserreich. Im Auftrag des Imperators müssen Sie den römischen Herrschaftsbereich durch die Eroberung neuer Gebiete erweitern. Sie sind dafür verantwortlich, die Hauptstadt einer neuen Kolonie aufzubauen und diese Stadt an die Ressourcen-Versorgung des Umlandes anzugliedern. Außerdem gilt es, die Provinz gegen einfallende Barbaren zu verteidigen - zum einen durch den Ausbau von Verteidigungsanlagen und zum anderen durch den Aufbau einer schlagkräftigen Armee. Wenn Sie Ihre Aufgabe gut erfüllen, werden Ihnen mit der Zeit noch andere Provinzen untergeordnet.

Das Demo spielt ausschließlich im Stadt-Level von Caesar 2. Auf der linken Seite des Bildschirms sehen Sie einen Ausschnitt der Stadt, auf der rechten Seite befinden sich eine Übersichtskarte und einige Icons. Mit einem Rechts-Klick auf diese Symbole erfahren Sie mehr über deren Aufgabe innerhalb der Spielsteuerung. Am oberen Rand des Bildschirms sehen Sie außerdem noch eine Menüleiste mit diversen Spieloptionen. Wenn Sie sich eingehender mit dem Demo von Caesar 2 beschäftigen möchten, empfiehlt es sich, den .TXT-File im Spieleverzeichnis auszudrucken und genau durchzulesen. Aufgrund der vielen wirtschaftlichen Zusammenhänge ist hierfür auf diesen Seiten leider nicht genug Platz.

Capitalism



Sie sind auf der Suche nach einer Wirtschaftssimulation, die diese Bezeichnung auch wirklich verdient? Herzlichen Glückwunsch, Sie sind fündig geworden: Realistische Rahmenbedingungen und eine bisher nicht gekannte Komplexität zeichnen das SVGA-Programm aus. Enthalten sind ein komplettes Szenario plus sämtliche Kapitel des interaktiven Tutorials.
Hardware-Voraussetzungen: 386 DX-33, 4 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, 10 MB freie Festplattenkapazität.

Der Planer 2 - Slideshow



Daß eine Simulation des Gütertransportwesens so unterhaltsam sein kann, wie es „Der Planer" von Greenwood war, hätte wohl kaum einer gedacht. Im zweiten Teil, der noch im Dezember erscheinen soll, wird das Geschäftsgebiet des Spielers auf ganz Europa ausgeweitet, die Grafik wurde auf SVGA umgestellt und die Handlungsmöglichkeiten wurden noch realistischer gestaltet. Hier sehen Sie erste Bilder.

struction Derby

Was bereits auf der Sony PlayStation für Furore gesorgt hat, wird demnächst auch PC-Besitzer verzücken: Das actionreiche Rennspiel Destruction Derby versetzt Sie hinter das Lenkrad eines Stock Car-Wagens. Die Steuerung der spielbaren Demo ist genauso einfach wie das Spielprinzip. Werden Sie Augenzeuge (und Teilnehmer) eines vergnüglichen Spießrutenlaufs auf vier Rädern im berüchtigten „Bowl". Sammeln Sie Punkte, indem Sie die anderen Autos so „anrempeln", daß diese mindestens eine Viertel Drehung vollziehen.

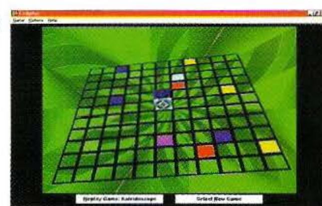


Spielsteuerung

Aktion	Taste
Beschleunigen	A
Bremsen/Rückwärts	Y
nach links	Pfeil nach links
nach rechts	Pfeil nach rechts
F1	Kamera hoch
F2	Kamera runter

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, 15 MB freie Festplattenkapazität

Endorfun



Das junge Label Onesong präsentiert die 8-Level-Demo eines kurzweiligen Windows-Geschicklichkeitsspiels: Ein bunter Würfel wird mit der Maus über ein Raster gerollt und tilgt auf diese Weise gleichfarbige Felder, die sich allmählich ausbreiten. Die ausführliche Hilfefunktion erklärt sämtliche Menüs und erläutert das Konzept der unverbrauchten Spiel-Idee.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, Windows 3.1 bzw. 95

FIFA Soccer 96



Langerwartet und in letzter Minute noch bei uns eingetroffen: FIFA Soccer 96 aus der Electronic Arts-Sports-Reihe setzt den Erfolg der Vorgängerspiele lückenlos fort. Schnelle Super-VGA-Grafiken, eine Mehrspieler-Option über Modem und die beste Live-Kommentierung, die man je gesehen hat, begeistern jeden Fußball-Fan. Beim Demo von FIFA Soccer 96 ist keine Installation notwendig. Um die in Ihrem System richtige Soundkarte einzustellen, sollten Sie das Demo von DOS aus mit einem der folgenden Zusätze starten:

Eingabe: FIFADEMO [soundkartennummer] (RETURN)

0 - kein Sound
1 - GRAVIS ULTRASOUND
2 - WINDOW SOUND SYSTEM
3 - SOUNDBLASTER
4 - SOUNDBLASTER PRO
5 - SOUNDBLASTER 16

zum Beispiel: FIFADEMO 5 (RETURN)

Beachten Sie:
Das grafische Menüprogramm der PC Games-CD-ROM geht bei der Installation standardmäßig von der Option „kein Sound" aus.

Joystick- und Tastaturbelegung:
Während des Spiels

Im Angriff:

Aktion:	KEYBOARD	MAUS	JOYSTICK	GRAVIS GAMEPAD
Dribbling	Pfeiltasten	O,U,L,R	O,U,L,R	O,U,L,R
Passen	Alt + Pfeiltasten	linker Button + O,U,L,R	Feuer 1+ O,U,L,R	Gelber Button

Heber	STRG oder A	Button 1 + 2	Feuer 1 + 2	Roter Button
Torschuß	Space oder D	Button 2	Feuer 2	Grüner Button
Aftertouch curve	Pfeiltasten	0,U,L,R	L,R	0,U,L,R

In der Verteidigung:

Aktion:	KEYBOARD	MAUS	JOYSTICK	GRAVIS GAMEPAD
Tackling	Space + Alt	Numerischer Block 1	nicht verfügbar	nicht verfügbar
Sliding	Space	Button 1 + 2	Button 1 + 2	Roter Button
Spieler umschalten	Alt	Button I	Button 1	Gelber Button

Mit dem Ball in der Luft

Aktion:	KEYBOARD	MAUS	JOYSTICK	GRAVIS GAMEPAD
Springen/Volley usw.	Space	Button 1 +2	Button 1 + 2	Roter Button
Zum nähesten Spieler umschalten	Alt	Button 1	Button 1	Gelber Button

Außerhalb der Spiels
Beim Eckball, Torabstoß und Freistoß

Aktion:	KEYBOARD	MAUS	JOYSTICK	GRAVIS GAMEPAD
Heber	Space + 0,U,L,R	Button I + 2 + 0,U,L,R	Button I + 2 + 0,U,L,R	Rot + 0,U,L,R
Passen	Alt + 0,U,L,R	Button I + 0,U,L,R	Button I + 0,U,L,R	Gelb + 0,U,L,R
Ansicht umschalten	Alt	Button I	Button I	Gelb
Zielen	0,U,L,R	0,U,L,R	0,U,L,R	0,U,L,R

Torwart im Ballbesitz

Aktion:	KEYBOARD	MAUS	JOYSTICK	GRAVIS GAMEPAD
Ball werfen/kicken	Space oder STRG	Button 1 + 2 bzw. 2	Button 1 + 2 bzw. 2	Rot bzw Grün
Shallow Throw	Alt + 0,U,L,R	Button 1 + 0,U,L,R	Button 1 + 0,U,L,R	Gelb + 0,U,L,R
Ansicht umschalten	Alt	Button 1	Button 1	Gelb
Zielen	0,U,L,R	0,U,L,R	0,U,L,R	0,U,L,R

Fury 3



Faustdicke Überraschung bei Microsoft: Nach beschaulichen Bestsellern wie dem MS-Flugsimulator 5.0 oder MS-Golf 2.0 veröffentlicht der amerikanische Software-Riese ein ostreines Ballerspiel, bei dem Sie in einem Raumschiff über die Planeten-Oberfläche von acht Welten rasen. Stereosound, üppige Texture Mapping-Objekte und brachiale Action erworten Sie bei dieser voll spielbaren Demo.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-2/66, 8 MB RAM, MS-DOS ob Version 5.0 und Windows 3.1 bzw. Windows 95, 15 MB freie Festplattenkapazität. Bei technischen Problemen beachten Sie bitte die Datei README.TXT - eine umfassende Erklärung der Steuerung erholten Sie direkt im Spiel durch die Hilfe-Funktion.

Iron Assault



Grafitti Software (das italienische Programmierteam des Virgin-Rennspiels Bleifuß) läßt Sie in einem turmhohen Kampfroboter Platz nehmen, der durch die Texture Mapping-Gegend walzt und mit illustren Wolfensystemen eine gegnerische Blechdose noch der anderen vernichtet. Anhand der Demo-Version können Sie u. a. die Performance der 3D-Engine testen.
Hordwore-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM

Magic: The Gathering



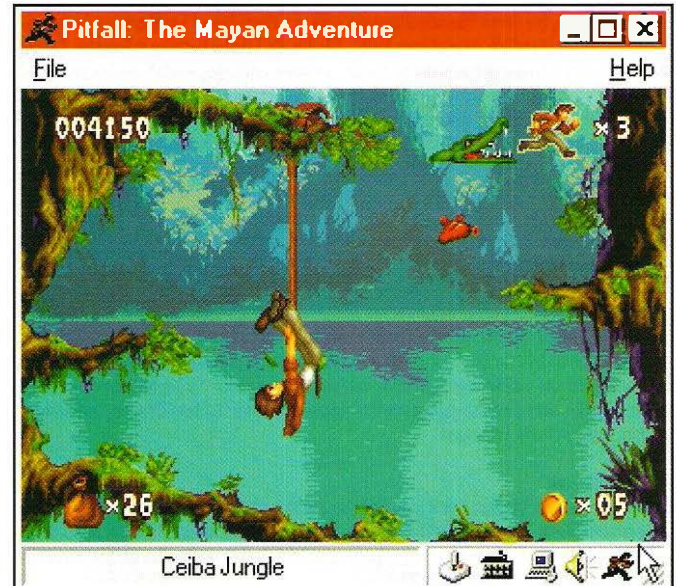
Ein im wahrsten Sinne des Wortes phantastisches Rollenspiel dürfte Magic: The Gathering von MicroProse werden. Atemberaubende SVGA-Illustrationen, die auf einem bekannten Set der derzeit äußersttrendigen „Trading Cards" basieren, und ein abwechslungsreicher Soundtrack entführen Sie in eine andere Welt. Die noch sehr frühe Preview-Version sieht bereits vielversprechend aus.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, 40 MB freie Festplatten-Kapazität

Pitfall für Windows 95

Erst durch die richtige Software zeigt sich, was in einem Betriebssystem steckt: Pitfall ist ein bekanntes Jump & Run, daß bis jetzt nur auf den verbreiteten Spielkonsolen von Sega und Nintendo in dieser Qualität zu bewundern war, lockt alles aus Ihrem Win 95-PC heraus. Beachten Sie bitte, daß sich auf der CD-ROM ein selbstentpackendes Archiv mit dem Demo befindet. Um Pitfall zum Laufen zu bringen, falls dies bei Ihnen nicht vom Menüprogramm aus funktionieren sollte, muß diese Datei auf Festplatte kopiert und dort gestartet werden.
Hardware-Voraussetzungen: Windows 95-Computer, Win 95

Spielsteuerung

Aktion	Taste
S	Springen/Kriechen
D	Feuer
A	Peitschen
SPACE	Waffe auswählen
Pfeiltasten	Laufrichtung angeben



Raven

Unter dem guten Dutzend von Rebel Assault-Verschnitten gibt es hin und wieder auch Lichtblicke wie diesen: Raven von Mindscape entführt Sie auf einen rasanten Flug durch die Straßen von San Francisco. Geboten werden tolle Hintergrundgrafiken und jede Menge Action. Die Steuerung mittels Maus und Tastatur ist denkbar einfach: Schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Hin und wieder können Sie die Flugrichtung durch eine der Cursortasten festlegen.
Benötigt: 486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM



Space Marines



Nach Death or Glory wagt Software 2000 erneut einen Vorstoß ins Strategie-Genre: Videos, gerenderte SVGA-Sequenzen, Sprachausgabe, 50 Levels und das bewährte Hexagon-Spielfeld sind nur einige der herausragenden Eigenschaften. Mit dieser voll spielbaren Demo können Sie alle Funktionen ausprobieren und sich selbst ein Bild von Space Marines machen. Space Marines ist ein Strategie-Adventure für eine bis vier Personen auf Basis der Hexagonalfeld-Technik nach dem klassischen Zug-um-Zug-Prinzip. Jeder Spielstufe ist eine eigene Landkarte zugeordnet, deren topografische Gegebenheiten ein wesentlicher Bestandteil der strategischen Aufgabenstellung sind. Auf jedem Feld kann sich maximal eine Einheit aufhalten. Ausnahmen sind Installationen wie Reaktoren, Flugplätze, Höfen und die Zentrale, in denen sich bis zu fünf Einheiten gleichzeitig befinden können.

Die Spielmodi
Es gibt zwei verschiedene Spielmodi, zwischen denen der Spieler beim Einstieg in 'Space Marines' auswählen kann.

a) Der Standard-Modus
Ein Spieler bekommt pro Level eine bestimmte Aufgabe gestellt. Die Reihenfolge der Level ist dabei vorgegeben. Allerdings sind hierbei in Abhängigkeit von der Spielstärke unterschiedliche Verzweigungen möglich. Gesteuert wird dies durch die Zeitachse, die eine Gesamtdauer eines Levels vorschlägt, bei deren Überschreitung ein andere (schwierigere) Landkarte nachfolgt, als wenn der Spieler innerhalb dieses Limits bleibt. Alle für die Spielfortsetzung relevanten Dateien der Spielerpartei (Status und Zahl der Einheiten, erreichte Erfahrungswerte) werden mit in die Folge-Runde übernommen. Dadurch wird es dem Spieler ermöglicht, sich seine eigene Armee zu Lande, zu Wasser und in der Luft zusammenzustellen.
Die jeweiligen Parteien sind durch die farbliche Kennung voneinander zu unterscheiden:

Blau - der Spieler
Rot - die Robotarmee I
Gelb - die Rebellen
Grün - die Robotarmee II

b) Die Kampagne
In diesem Modus kann jeder einzelne Level in einem speziellen Menü ausgewählt werden. Zusätzliche Einstellmöglichkeiten lassen dem oder den Spieler(n) die Auswahl, welche der Truppen von Mitspielern und welche vom Computer gesteuert werden sollen. So können einer bis maximal vier Spieler ohne Zeitlimit gegeneinander antreten. Hier erfolgt kein Übertrag von Einheiten oder Dateien in ein Folgespiel.

Die Spielphasen
Das Spiel verläuft in Runden, wobei jede einzelne zwei Stunden nach der 'REDEYE 6'-Zeitrechnung dauert. Dieser 22 Stunden irdischer Zeitrechnung dauernde Tag hat im Mittel 8 Nacht- und 14 Tag-Stunden. Während der Nachtstunden sinkt der Aufklärungsradius der Einheiten ohne besondere Nachtsichthilfen deutlich ab.

Der Energiehaushalt
Das Team besitzt einen Klein-Fusionsreaktor mit Basis-Leistung 1000 MW Leistung, dessen Energie zunächst die einzige Versorgungsquelle der Gruppe ist. Um eine Feldüberlegenheit zu erreichen, müssen weitere Reaktoren vom Gegner erobert und brachliegende (Kennung: weiß) aktiviert werden, um dem ständigen Bedarf an Energie durch Reparatur, Ausrüstung, Herstellung usw. zu stillen. Dazu wird zu Beginn jeder Runde die Summe der Leistungen aller Reaktoren gebildet, welche eine Spielerpartei kontrolliert, d. h. besetzt hält. Mit dieser Energiemenge müssen alle Handlungen, die Energie verbrauchen, getätigt werden.

Die Spielsteuerung
Alle Funktionen der Einheiten bzw. der Installationen sind per Mausklick in den jeweiligen Menüs ausführbar. Hierfür gilt generell, daß die linke Maustaste einen Befehl bestätigt, die rechte ihn zurücksetzt.

Der Kauf von Einheiten
Der Einkauf erfolgt ausschließlich bei der Zentrale durch Anwählen mit dem Cursor und einen Klick auf die linke Maustaste. Jetzt erscheint ein Standard-Einkaufsschirm mit drei Fenstern und vier kleinen Schaltern. Grundsätzlich werden alle aktuell verfügbaren Kommandos grafisch dargestellt, alle anderen sind verborgen. Von links nach rechts sind dies:

„Einkaufen" - öffnet den Einkaufsschirm
„Versorgen" - betankt eine Einheit und munitioniert auf
„Ausladen" - öffnet das Register der eingelagerten Einheiten

Die vier Schalter oben rechts haben immer die gleiche Bedeutung:
„Z" - Wechsel zwischen den möglichen Auflösungen
„G" - Ein- und Ausschalten des Grids
„A" - Animation der Menüs an & ausschalten
„W" - Wetterkarte ein- und ausschalten

Die Taste 'Kaufen' rechts oben bestätigt die Auswahl, und das Spiel schaltet zurück auf die Landkarte. Dort werden jetzt die Felder, auf welche die gekaufte Einheit plaziert werden kann, hell erleuchtet und der Rest abgedunkelt. Ein Mausklick setzt die Einheit dann auf das Spielfeld.

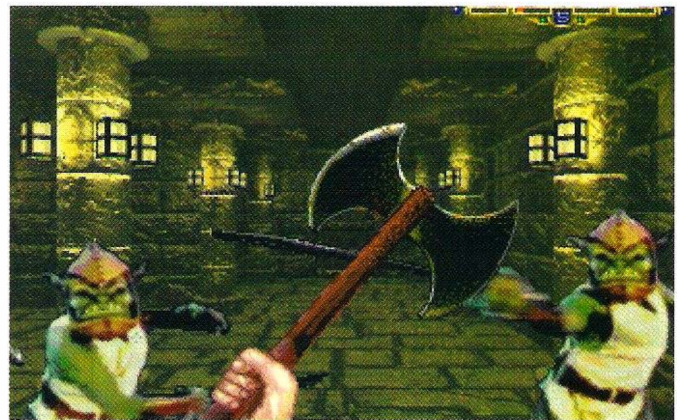
Die Fahrzeuge
Die Funktionen der Einheiten sind über das Aktionsmenü zugänglich, welches per Mausklick auf die entsprechende Einheit aufgerufen wird. Wiederum sind nur diejenigen Kommandos sichtbar, die momentan zur Verfügung stehen. Dies sind u. a. „Bewegen", „Angreifen", „Einheit aufgeben", „Ausladen", „Betanken", „Zusammenlegen", „Rundenende". Wichtig: solange bei einer Einheit noch nicht alle Bewegungspunkte verbraucht sind, kann sie wiederholt bewegt werden, bis entweder die Bewegungspunkte alle verbraucht sind oder die Einheit gekämpft hat. Der aktuelle Zustand (Energie, Erfahrung, Munitionsvorrat) wird dabei in der rechten Statusleiste angezeigt.
Beim Anwählen von 'Angriffs-Modus aktivieren' wird der Menüblock nach unten um ein zusätzliches Feld erweitert. In diesem sind links die vier Zeilen über die maximal vier Waffen aufgeführt. Hier kann der Spieler die von ihm gewünschte Waffe aktivieren, Defaultmäßig nimmt der Computer immer die stärkste verfügbare Waffe.

Der Kampf
Beim Kampf wirken sich die Art des Untergrundes, die Erfahrungsdifferenz, die Verhältnisse von Waffenstärke, Verteidigungskraft und zahlenmäßiger Stärke auf das Ergebnis aus. In der Zentrale bzw. in den Reaktoren können angeschlagene Einheiten wieder auf volle Stärke gebracht werden. Die Darstellung der Kämpfe erfolgt als 3D-Animation. Nachdem der Spieler alle seine Züge beendet hat, muß er „Rundenende" anwählen, damit der Gegner seine Spielzüge durchführen kann.

Gewonnen ist ein Level, wenn in
1.) dem Standard-Modus innerhalb des vorgegebenen Rundenlimits das Levelziel erreicht wird, alle Gegner eliminiert sind oder alle gegnerischen Zentralen eingenommen wurden
2.) der Kampagne alle gegnerischen Zentralen eingenommen wurden.

Verloren ist das Spiel, wenn in
1.) den Standardlevels das Levelziel nicht erreicht wird oder die eigene Zentrale zerstört wird
2.) der Kampagne die eigene Zentrale zerstört wird.

Stonekeep



Jahrelang haben wir auf dieses gerenderte Rollenspiel-Epos gewartet: Interploys „neverending story" versetzt Sie in die Rolle des gar heldenhaften Knaben Drake, der in den VGA-Dungeons u. a. auf Skelett-Wachen, Riesen-Spinnen und massenhaft Goblins trifft. Das spielbare Demo läßt Sie noch dem grandiosen Intro auch einige Zeit im Dungeon herumschnuppern.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM

Spielsteuerung
Die interaktive Demo spielen Sie mit einer Kombination aus Maus und Keyboard. Mit der Tastatur steuern Sie die Bewegungen und einige Shortcuts, während Sie mit Hilfe der Maus Gegenstände aufheben und Monster attackieren können etc. Beobachten Sie stets den Mouscursor, der je noch Aktionsmöglichkeit sein Aussehen verändert. Die linke und rechte Maustaste haben verschiedene Auswirkungen, deren Einsatz Sie durch Ausprobieren erproben sollten. Die Inventory-Schriftrolle faßt eine unbegrenzte Anzahl von Einträgen und der Spiegel ist nützlich, wenn es um die Ausstattung und Ausrüstung Ihrer eigenen Spielfigur geht. Zusätzlich zeigt Ihnen der obere Teil des Spiegels die Richtung an, in der Sie sich momentan bewegen, sowie die Lebensenergie, die Ihrem Helden noch verbleibt. Wenn Sie im Dungeon erst einmal das Tagebuch (Journal) gefunden haben, bekommen Sie zusätzliche Informationen über Ihren Charakter und seine Ausrüstungsgegenstände. In dieser Demo ist das Runen-Kapitel nicht aktiviert, auf Magie müssen Sie also verzichten.

Tastatur-Belegung
Aktion........................ Taste
A.................................. links



D .... rechts
W .... vorwärts
S .... rückwärts

M .... Spiegel
J .... Tagebuch
I .... Schriftrolle
ESC .... Options-Bildschirm
1...6 .... Umblättern der Tagebuch-Kapitel
F2 .... Spiel sichern
F3 .... Untertitel on/aus
F4 .... Spiel laden
F5/F6 .... Lautstärke der Soundeffekte
F7/F8 .... Lautstärke der Musik
F11 .... Helligkeit einstellen

Schnelleinstieg
Zu Beginn des Spiels sollten Sie den Knochenhaufen, der vor Ihnen liegt, näher untersuchen. Drücken Sie jedoch zunächst die Leertaste, um die Schriftrolle und den Spiegel zu schließen. Bewegen Sie jetzt den Mauscursor über die Knochen und klicken Sie, um den Haufen zu durchsuchen. Den Totenkopf, der daraufhin erscheint, können Sie mit einem Klick der rechten Maustaste aufsammeln. Mit der Pfeil-noch-oben-Taste gehen Sie ein Bild vorwärts und anschließend drehen Sie sich noch rechts. Durchwühlen Sie das dort zu findende Geröll. Wenn der Mauscursor sich in eine Greifhand verwandelt, klicken Sie die rechte Maustaste. Nun ziehen Sie den Cursor auf die rechte Bildschirmseite, bis er sich in eine Schriftrolle verwandelt und klicken Sie anschließend. Sie sollten jetzt einen Felsbrocken und den Totenkopf im Inventar haben. Ihren weiteren Weg durch das Dungeon müssen Sie alleine gehen.

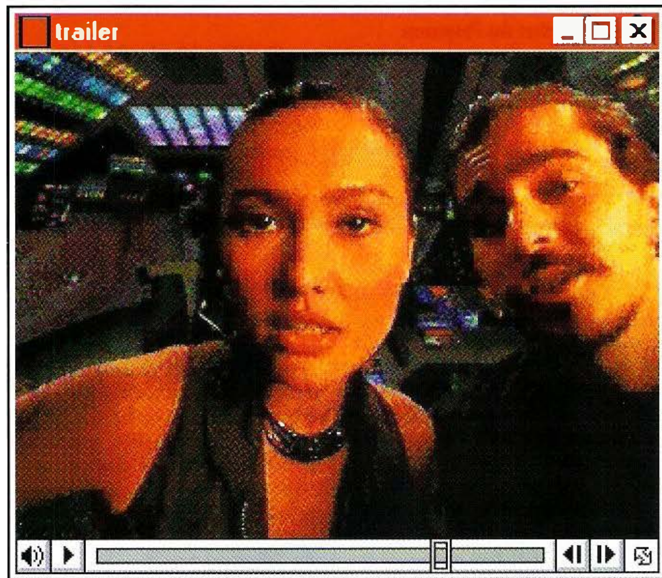


SU-27 Flanker

Vor allem auf ein möglichst realistisches Flugmodell wurde beim Design von SU-27 Flanker großer Wert gelegt. SSI hat eine SVGA-Flugsimulation entwickelt, die neben dem detailreichen „Drumherum" auch einen Missions-Editor, Trainings-Modi und eine umfassende Replay-Funktion bietet. Wenn Sie während der selbstablaufenden Demo die Taste „C" betätigen, können Sie das Flugzeug selbst steuern.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-2/66 (Pentium-PC empfohlen), 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, MS-DOS ab Version 5.0 bzw. Windows 95

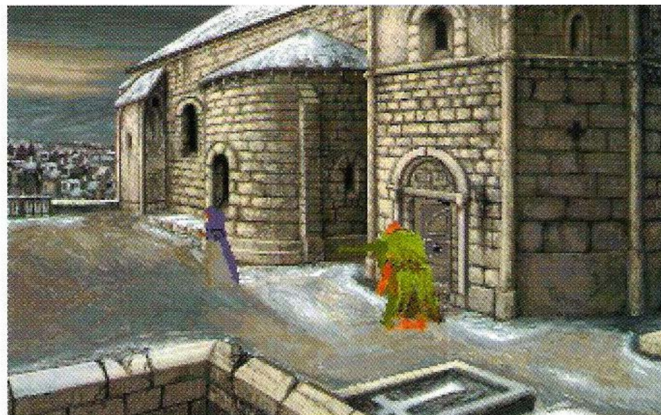
The Daedalus Encounter

Mit Schauspielerin Tia Carrere in der Hauptrolle kreierte der Hersteller Mechadeus den Nachfolger zu Critical Path. Der Vertreter der Sparte „Interactive Movie" beinhaltet u. a. exzellente Videosequenzen und allerlei Gerendertes in SVGA-Qualität. Genießen Sie anderthalb Minuten lang einige der beeindruckendsten Szenen aus dem Original-Spiel.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, Windows 3.1 + Quicktime for Windows oder Windows 95



Time Gate

Der inoffizielle vierte Teil der populären Alone in the Dark-Serie nennt sich Time Gate und kann die Verwandtschaft zu den Vorgängern nicht verhehlen: Noch wie vor wechselt die Perspektive automatisch, und die Spielfigur wird mit den Cursortasten gesteuert. Testen Sie die Demo des komplett deutschen Action-Adventures und bilden Sie sich Ihr eigenes Urteil.
Beachten Sie bitte, daß wir aus Platzgründen nur die deutsche Version auf die CD pressen konnten. Wenn Sie vom Installationsprogramm gefragt werden, welche Sprache Sie installieren wollen, so antworten Sie bitte AUSSCHLIESSLICH bei der deutschen Version mit „YES".



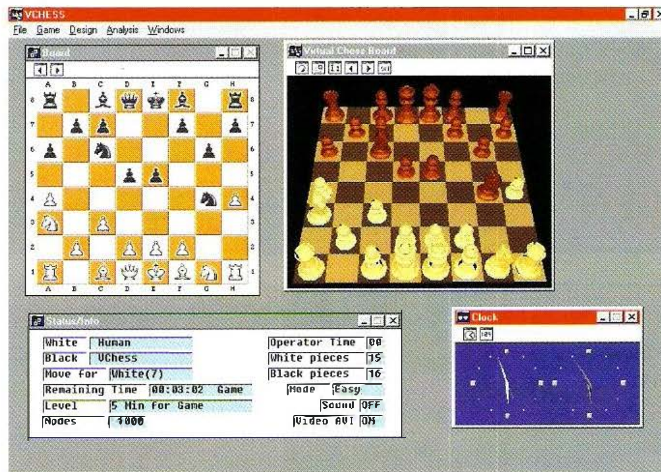
Tastaturbelegung
Steuerung der Spielfigur

Aktion	Taste
Vorwärts gehen	Pfeil nach oben
Rückwärts gehen	Pfeil nach unten
Rennen	SHIFT + Pfeil nach oben
noch rechts drehen	Pfeil nach rechts
noch links drehen	Pfeil noch links
Kampf	SPACE + Pfeiltaste
Abwehr	STRG + Pfeiltaste
Öffnen/Suchen	SPACE
Schieben	SPACE

Der Options-Bildschirm
Um bestimmte Aktionen abzurufen (Kampf, Verteidigung, Öffnen/Schließen) und Gegenstände zu benutzen, die Sie während des Spiels gefunden haben, müssen Sie in den Options-Bildschirm umschalten. Die Option „Kampf" ist beispielsweise erst verfügbar, wenn Sie die Spielfigur in den Kampfmodus versetzt haben. Drücken Sie hierfür die RETURN-Taste. Anschließend wählen Sie das entsprechende Icon für die gewünschte Aktion aus.

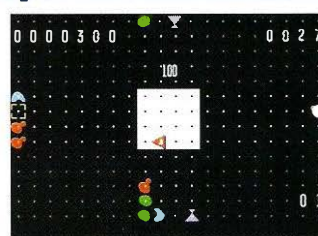
Virtual Chess

Aus dem Hause Titus stammt diese spielstarke Schach-Simulation, die sich vor allem durch frei positionierbare Fenster mit allen wichtigen Informationen (z. B. Spielprotokoll, Zeit) sowie eine Unmenge von Optionen auszeichnet. Virtual Chess läßt sich Ihrem Können entsprechend anpassen und ist somit für Einsteiger wie Profis gleichermaßen geeignet.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, Windows 3.1x oder Windows 95



Zoop

„Europas fesselndster Zeitvertreib" umschreibt Viacom NewMedia sein originelles Geschicklichkeits-Spielchen, in dem sich Elemente von Tetris bzw. Columns wiederfinden: Ihre Aufgabe ist es, farbige Objekte auf vier Seiten eines Spielfeldes zu eliminieren. Das garantiert süchtigmachende Zoop wird mit witzigen Soundeffekten und SVGA-Grafik in Szene gesetzt.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM



BUGFIXES

Dawn Patrol V 1.2

Diese Datei enthält die Version 1.2 des beliebten SVGA-Flugsimulators von Rowon Software. Das Update beinhaltet neue Treiber für die weitverbreiteten Grafikkarten des Herstellers Trident. Außerdem profitieren die Besitzer des Programms durch das verbesserte Flugmodell.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, Down Patrol

Lords of Midnight Update No. 1

Beim aktuellen Strategie- bzw. Rollenspiel von Domark ändern sich durch das Update einige grundlegende Abläufe, die in der Datei README.1ST näher beschrieben sind. Allein die drei komplett neuen magischen Gegenstände samt den entsprechenden Beschreibungen und Grafiken dürften Grund genug sein, den Patch zu installieren.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-25, 4 MB RAM, Lords of Midnight

Mechwarrior 2 Joystick Patch

Für alle Mechwarrior 2-Spieler mit Joystick-Problemen kommt dieser Potch wie gerufen. Unter anderem wird der „Linksdrall" der Steuerung behoben. Des weiteren kann man jetzt einen Steuerknüppel aktivieren und dennoch NetMech ablaufen lassen. Achtung: Die DLL-Dateien müssen ins Verzeichnis \MECH2\GIDDI kopiert werden.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, Mechwarrior 2

Rebel Assault V 1.8

Mit diesem Patch werden einige der letzten kleinen Fehlerchen des Arcade Action-Hits von LucasArts beseitigt. Wenn Sie sich über „Unexpected Interrupt"-Fehler und Joystick-Probleme geärgert haben, schafft die Version 1.8 Abhilfe. Soundkarten können nun mit der Einstellung DMA=0 betrieben werden und DOS Extender-Inkompatiblitöten gehören endlich der Vergangenheit an.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, Rebel Assault

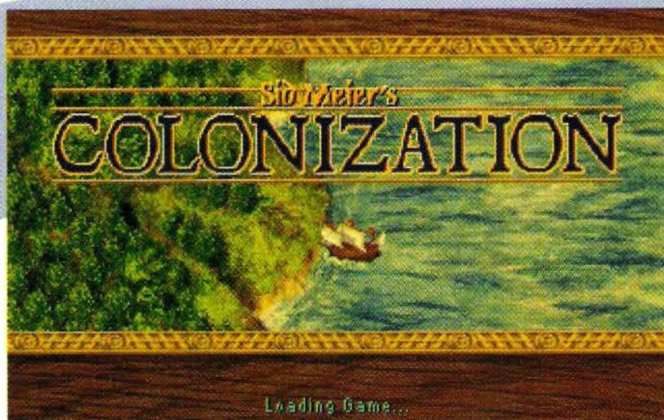
SimTower für Windows V 1.1

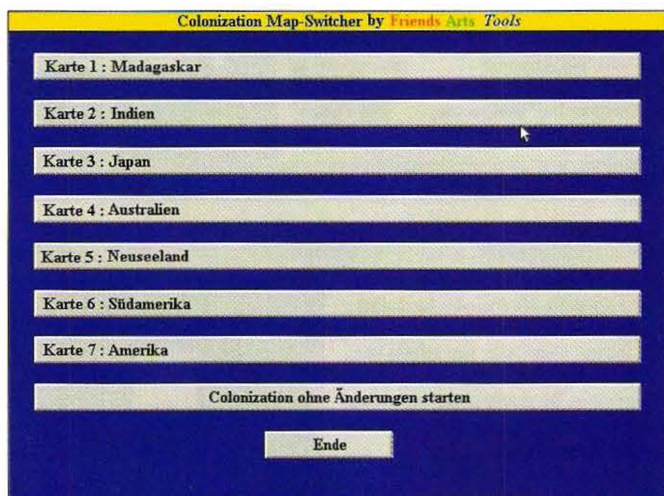
Auch der jüngste Sproß der Sim-Familie von Maxis kränkelt noch an einigen Makeln, die dieser Patch zuverlässig repariert. Unter anderem werden Probleme beim Speichern von Spielständen behoben und einige interne Bugs eliminiert, die nur gelegentlich auftreten. Weitere Infos finden Sie in der dazugehörigen Windows Write-Datei.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, Windows 3.1x bzw. 95, SimTower

PC Games-Cheat Update

Wie immer, wenn eine neue Version des PC Games-Cheat verfügbar ist, liefern wir Ihnen ein Update mit Unterstützung der neuesten Spiele.

SPECIAL





Colonization

Die beiden Utilities zu Colonization befinden sich auf der CD im Verzeichnis „COL_SPEZ".

Colonizotion Multiplayer Cheat V2.0

1. Wie funktioniert das Programm

1. Nachdem Sie das selbstentpackende Archiv mit Namen 4PLAY.EXE auf ihre Festplatte kopiert und entpackt haben, kopieren Sie COLO_SH.EXE in Ihr Colonization-Verzeichnis. Erschaffen Sie eine neue Welt oder fangen Sie danach ein Spiel in Amerika an, indem Sie Colonization starten. Tippen Sie COLO_SH ein. Beantworten Sie die Fragen und Anweisungen. Das Programm beendet dann automatisch. Starten Sie nun Ihr Savegame, indem Sie es aus Colonization heraus laden. In der Vollversion können bis zu VIER Spieler eingestellt werden, und die Namen und Nationalitäten können festgelegt werden. Shareware-Version: Wenn Sie gefragt werden, ob die Einstellungen korrekt waren, antworten Sie mit „J". Nun können Sie das neunte Savegome (ganz unten) aus Colonizotion laden und es zu zweit spielen.

2. Tips zum Spiel

Im Mehrspieler-Modus leistet der Computer keinerlei Hilfe mehr. Das heißt, er zeigt nicht mehr an, wenn ein Rohstoff ausgeht. Es wird auch nicht mehr automatisch nach Europa umgeschaltet, wenn ein Schiff in Europa ankommt, und es erfolgt keine Meldung, wenn ein Gebäude fertiggestellt wird. Diplomatie zwischen Spielern sollte nicht betrieben werden, da der Computer die Antworten bestimmt. Deshalb kann es passieren, daß man unfreiwilligen Tribut zahlt oder Frieden schließt, ohne es zu wollen. Weiterhin sollte immer der mittlere Schwierigkeitsgrad gewählt werden, so ist das Spiel am ausgeglichensten. Außerdem sollte die Hidden Map-Funktion genutzt werden. Das heißt, alle Spieler schauen weg oder machen etwas anderes. Beim Wechseln zeigt der Computer nichts an. Das sollte man deshalb machen, weil das Erkunden eine wichtige Rolle spielt und nur der etwas davon haben sollte, der es auch leitet. So ist es nicht gut, wenn ein Spieler ein Inka-Reich ausmacht, aber die anderen ihm auf die Karte schauen und es ausbeuten. Außerdem kennen die anderen Spieler so nicht jede Stadt und Ihre genaue Stärke und Ausstattung.

Colonization Map Switcher

Mit dem Colonization Map-Switcher stehen Ihnen außer Amerika noch sechs weitere, vorgefertigte Landkarten zur Verfügung. Kopieren Sie die Datei „_COLO.EXE" einfach in Ihr Colonization-Verzeichnis und rufen Sie diese auf. Mit dem daraufhin entpackten Programm „COLO.EXE" können Sie von nun an eine dieser Landkarten spielen bzw. direkt in das ursprüngliche Spiel weiterverzweigen.

Leserumfrage '95

Ihre Meinung ist uns wichtig! Mit der Beantwortung der folgenden Fragen können Sie uns helfen, die PC GAMES noch besser nach Ihren Wünschen zu gestalten! Der Clou: unter allen Einsendern verlosen wir folgende Spiele.

10x Der Planer
10x Whale's Voyage
10x Empire Deluxe
10x Wizardry 7
10x Prisoner of Ice

1. Ihr Geschlecht
❒ männlich
❒ weiblich

2. Ihr Alter
❒ bis 9 Jahre
❒ 9 bis 14 Jahre
❒ 15 bis 17 Jahre
❒ 18 bis 20 Jahre
❒ 21 bis 25 Jahre
❒ 26 Jahre und älter

3. Wenn Sie die aktuelle Ausgabe der PCE bewerten, welche Schulnote erhält sie?

____

4. Seit wann lesen Sie PCG?
Ausgabe___/9__

5. Was finden Sie an PC Games gut?
❒ Aktuell
❒ Anwendungen
❒ Hardware
❒ Hardware-Tests
❒ Hilfe
❒ Marktübersichten
❒ Multimedia
❒ News
❒ Online
❒ Portraits
❒ Praxis
❒ Reportagen
❒ Software-Tests
❒ Spiele
❒ Themen
❒ Vergleichstests

6. Was finden Sie an PC Games weniger gut?
❒ Aktuell
❒ Anwendungen
❒ Hardware
❒ Hardware-Tests
❒ Hilfe
❒ Marktübersichten
❒ Multimedia
❒ News
❒ Online
❒ Portraits
❒ Praxis
❒ Reportagen
❒ Software-Tests
❒ Spiele
❒ Themen
❒ Vergleichstests

7. PC Games halten Sie im allgemeinen für (Zutreffendes bitte ankreuzen)

sehr	ziemlich	weniger	gar nicht	
❒	❒	❒	❒	abwechslungsreich
❒	❒	❒	❒	aktuell
❒	❒	❒	❒	kompetent
❒	❒	❒	❒	hilfreich
❒	❒	❒	❒	informativ
❒	❒	❒	❒	kritisch
❒	❒	❒	❒	preisgerecht
❒	❒	❒	❒	sachlich
❒	❒	❒	❒	übersichtlich
❒	❒	❒	❒	verständlich
❒	❒	❒	❒	optisch anspr.

8. Welche Themen vermissen Sie in PC Games?

____
____
____

9. Wie viele Seiten der PC Games lesen Sie?
❒ etwa die Hälfte
❒ etwa drei Viertel
❒ alle/fast alle

10. Wie lange lesen Sie PC Games?
❒ bis 1h
❒ bis 2h
❒ bis 3h
❒ länger als 3h

11. Sammeln Sie PC Games-Ausgaben?
❒ ja
❒ nein

12. Wie nahe steht Ihnen PC Games? (Bitte tragen Sie eine Punktzahl zwischen 7 (steht mir überhaupt nicht nahe) und 1 (steht mir sehr nahe) ein.

____

13. Wie beurteilen Sie das Verhältnis von Anzeigen und Redaktion?
❒ ausgewogen
❒ zu wenige Produktanzeigen (mit Informationen zu neuen Spielen)
❒ zu viele Produktanzeigen (mit Informationen zu neuen Spielen)

14. Welche Informationen entnehmen Sie den Anzeigen in PC Games?
❒ Anregungen für Kaufentscheidungen
❒ Neuigkeiten über Produkte und deren Eigenschaften
❒ Preise
❒ andere, nämlich

15. Wie finden Sie die sog. „neuen Werbeformen"?

sehr interessant	interessant	störend	
❒	❒	❒	Werbung auf CD (Kino-Spots im CD-Format)
❒	❒	❒	Werbung im Internet/CompuServe
❒	❒	❒	Kataloge auf CD-ROM
❒	❒	❒	Werbespiele

16. Wie informativ sind für Sie Beilagen im Heft?
❒ sehr informativ
❒ informativ
❒ weniger informativ

LESERBEFRAGUNG

17. Würden Sie einen mehrminütigen Werbeblock vor einem Spiel akzeptieren (ähnlich wie im Kino), wenn dadurch das Spiel erheblich billiger/qualitativ weitaus besser werden würde?
- ❒ ja
- ❒ nein

18. Meine Kaufentscheidungen werden beeinflußt durch (Zutreffendes bitte ankreuzen)

stark	teilweise	gar nicht	
❒	❒	❒	Artikel
❒	❒	❒	Produktanzeigen
❒	❒	❒	Demosoftware
❒	❒	❒	Messebesuche
❒	❒	❒	Mund-zu-Mund-Propaganda
❒	❒	❒	Preis
❒	❒	❒	Qualität
❒	❒	❒	Service

- ❒ anderes, nämlich

____

____

19. Welche anderen Computer-Magazine lesen Sie regelmäßig?
- ❒ Chip
- ❒ CT
- ❒ DOS
- ❒ Electronic Entertainment
- ❒ Inside Multimedia
- ❒ PCE World of Enter.
- ❒ PC Joker
- ❒ PC Player
- ❒ PC Player plus
- ❒ PC Praxis
- ❒ PC Spiel
- ❒ PC Welt
- ❒ Power Play
- ❒ Power Play mit CD-ROM
- ❒ andere, nämlich

____

____

20. Wie lange nutzen Sie Ihren PC durchschnittlich in einer Woche?
- ❒ bis 1h
- ❒ 1h bis 5h
- ❒ 6h bis 10h
- ❒ mehr als 10h

21. Würden Sie den PC als Ihr wichtigstes Hobby bezeichnen?
- ❒ ja
- ❒ nein

22. Beabsichtigen Sie in den nächsten sechs Monaten, einen Computer oder sonstige Hardware zu kaufen?
- ❒ nein
- ❒ ja

wenn ja, was?
- ❒ Drucker
- ❒ Joystick
- ❒ Maus
- ❒ Modem
- ❒ Monitor
- ❒ CD-ROM-Laufwerk
- ❒ Soundkarte
- ❒ Festplatte
- ❒ Grafikkarte
- ❒ PC 486
- ❒ PC Pentium
- ❒ Sega Saturn
- ❒ Sony PlayStation
- ❒ Nintendo Ultra 64
- ❒ 3DO
- ❒ CD-i
- ❒ anderes, nämlich

____

23. Beabsichtigen Sie in den nächsten sechs Monaten, einen Online-Dienst in Anspruch zu nehmen?
- ❒ nein
- ❒ ja

wenn ja, welchen?
- ❒ Internet
- ❒ Telekom Online (Datex-J)
- ❒ CompuServe
- ❒ Microsoft Network
- ❒ Bertelsmann Online (America Online)
- ❒ Europe Online

24. Welche Computer, -hardware oder Videokonsolen besitzen Sie und welche davon benutzen Sie hauptsächlich?
- ❒ PC 386
- ❒ PC 486
- ❒ PC Pentium
- ❒ Drucker
- ❒ Joystick
- ❒ Maus
- ❒ Modem
- ❒ Monitor
- ❒ CD-ROM-Laufwerk
- ❒ Soundkarte
- ❒ Festplatte
- ❒ Grafikkarte
- ❒ Sega Mega Drive
- ❒ Sega Saturn
- ❒ Game Boy
- ❒ Game Gear
- ❒ Sony PlayStation
- ❒ Super Game Boy
- ❒ Super Nintendo
- ❒ Nintendo Ultra 64
- ❒ 3DO
- ❒ anderes, nämlich

____

25. Wie hoch ist Ihr Nettoeinkommen/Taschengeld?
- ❒ bis DM 50
- ❒ DM 50 bis DM 100
- ❒ DM 100 bis DM 500
- ❒ DM 500 bis DM 1.000
- ❒ DM 1.000 bis DM 2.000
- ❒ DM 2.000 bis DM 3.000
- ❒ DM 3.000 bis DM 5.000
- ❒ DM 5.000 und mehr

26. Wieviel geben Sie monatlich für Software aus?
- ❒ bis DM 50
- ❒ DM 50 bis DM 100
- ❒ DM 100 bis DM 150
- ❒ DM 150 und mehr

27. Wieviel geben Sie im Monat für Hardware/Zubehör aus?
- ❒ bis DM 100
- ❒ DM 100 bis DM 200
- ❒ DM 200 bis DM 550
- ❒ DM 500 und mehr

28. Wie beziehen Sie Ihre Software oder Hardware?
- ❒ Fachhandel
- ❒ Versandhandel
- ❒ Kaufhäuser

29. Welche sonstigen Hobbys haben Sie?

____

____

30. Welche Fernsehprogramme sehen Sie am häufigsten?
- ❒ ARD
- ❒ ZDF
- ❒ RTL
- ❒ SAT1
- ❒ PRO7
- ❒ RTL2
- ❒ Kabel 1
- ❒ MTV
- ❒ Viva
- ❒ DSF
- ❒ andere, nämlich

____

____

Die ausgefüllten Seiten schicken Sie bitte an:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Leserbefragung
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	neu	Star Wars Exclusiv	LucasArts	1
2	5	Myst (deutsch)	Broderbund	2
3	3	Wing Commander III	Origin/Electronic Arts	5
4	neu	Command & Conquer	Westwood Studios/Virgin	1
5	neu	Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft/Sunflowers	1
6	1	Star Trek - Next Generation	Spectrum Holobyte	3
7	neu	U. S. Navy Fighters	Electronic Arts	1
8	7	Aces Collection	Dynamix	4
9	neu	Apache Longbow	Interactive Magic/Softw. 2000	1
10	2	Flight Unlimited	Looking Glass	4

Karstadt Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	Hugo	ITE	5
2	2	Biing!	Reline/Magic Bytes	4
3	4	Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000	5
4	3	Hanse - Die Expedition	Ascon	5
5	5	Die Siedler	Blue Byte	5
6	8	SimTower	Maxis	4
7	7	Pinball Fantasies II	21st Century	4
8	10	Der Meister	Impressions	4
9	6	Hattrick	Ikarion	3
10	9	Panzer General	SSI/Mindscape	5

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	neu	Command & Conquer	Westwood/Virgin	1
2	neu	Stark Trek - Next Generation	Spectrum Holobyte	1
3	neu	Vollgas	LucasArts	1
4	neu	NBA Live	Electronic Arts	1
5	3	Phantasmagoria	Sierra	2
6	neu	Ascendancy	The Logic Factory	1
7	neu	Battle Isle 3	Blue Byte	1
8	neu	Need for Speed	Electronic Arts	1
9	9	Apache Longbow	Interactive Magic/Softw. 2000	2
10	neu	Space Quest 6	Sierra	1

Joysoft Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	4	Biing	Reline/Magic Bytes	3
2	neu	Psycho Pinball	Codemasters	1
3	neu	SimCity Urban Renewal Kit	Maxis	1
4	neu	Dungeon Master 2	Interplay	1
5	2	Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft/Sunflowers	3
6	neu	Jagged Alliance	Sir-Tech	1
7	neu	A IV Network$	Infogrames	1
8	8	Flight Simulator 5.1	Microsoft	3
9	neu	Elite 3	Gametek	1
10	neu	Hattrick	Ikarion	1

RANKING

Die Computerbranche wächst schon seit Jahren so schnell und unaufhaltsam wie keine andere auf der Welt. Das bedeutet gleichzeitig, daß stetig neue User, unter denen sich natürlich auch potentielle Spieler befinden, hinzukommen. Gerade diesen Einsteigern möchten wir mit unserer Bestenliste entgegenkommen, damit sie die Spiele, die Monat für Monat in PC Games vorgestellt und getestet werden, leichter einordnen und den Markt besser beurteilen können. Aber auch für Veteranen ist diese neue Rubrik sicherlich interessant, lassen sich doch aufschlußreiche Vergleiche anstellen.

Die besten Spiele im Überblick

Arcade-Action

Action, wie man sie normalerweise nur am Spielautomaten findet, bietet Rebel Assault, dicht gefolgt von Cyberia und Creature Shock. Neueinsteiger: Super Street Fighter 2 Turbo!

1. Rebel Assault	91%
2. Cyberia	90%
3. Creature Shock	90%
4. Psycho Pinball	87%
5. FX Fighter	87%
6. Pinball Fantasies	86%
7. Silverball	85%
8. Prototype	84%
9. Jurassic Park	82%
10. MegaRace	82%

3D-Action

Obwohl Magic Carpet 2 eindeutig besser ist als sein Vorgänger, erreicht es nach aktuellen Gesichtspunkten ebenfalls eine Wertung von 92%.

[redacted]	
2. Descent	92%
3. Magic Carpet 2	92%
4. Magic Carpet	92%
5. System Shock	90%
6. Hi-Octane	89%
7. XXXX	90%
8. Mechwarrior 2	88%
9. XXXX 2	85%
10. Shadow Caster	82%

Rollenspiele

Obwohl sich bei diesem Thema die Geister scheiden: der Favorit der Redaktion ist Ultima 8: Pagan! Durch die spannungsgeladene Story ist es unserer Meinung nach Klassenprimus.

1. Ultima 8 - Pagan	94%
2. Ultima Underworld 2	93%
3. Ultima 7 - Serpent Isle	92%
4. Lands of Lore	88%
5. DSA 2	86%
6. Menzoberranzan	85%
7. Might & Magic 4	84%
8. Dark Sun - Shattered Lands	84%
9. The Elder Scrolls	82%
10. Wizardry 7	81%

Adventures

Master Lu macht seinem Namen alle Ehre und landet auf Platz 3. Charmebolzen Chewy bietet Puzzles und Grafik im Tentacle-Stil - Rang 7 für Blue Byte!

1 Day of the Tentacle	92 %
2 Sam & Max	91 %
3 The Riddle of Master Lu	90 %
4 Indiana Jones 4	90 %
5 Simon the Sorcerer 2	89 %
6 King's Quest 7	88 %
7 Chewy - Escape from F5	87 %
8 Discworld	87 %
9 Simon the Sorcerer	86 %
10 Gabriel Knight	86 %

Jump & Run

Das erste echte Windows 95-Spiel katapultierte sich ohne Probleme auf Platz 1 seines Genre. Wir hoffen, daß nach Pitfall dieser Schritt auch den anderen neuen 32 Bit-Entwicklungen gelingt.

1. Pitfall	90%
2. Aladdin	89%
3. Cool Spot	84%
4. Der König der Löwen	79%
5. Fury of the Furries	78%
6. Gads	78%
7. Prehistoric 2	78%
8. Flashback	77%
9. Zool	76%
10. James Pond 2	74%

Der Bewertungskasten

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 497 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

Diese Auflösungen werden unterstützt.
Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.
So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).
Diese Soundstandards werden unterstützt.
Die angegebene Mindestkonfiguration.
Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.
Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

RANKING

Adventure	
Grafik	65%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	39%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.
Die Einzelwertungen im Überblick.
Die Sprache im Handbuch/Spiel.
Preis und Hersteller des Spiels.
So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.

Flugsimulationen

Flight Unlimited nimmt bequem hinter Dawn Patrol Platz. Aufgrund der auf Dauer nicht gerade packenden Missionen bleibt dem perfekten Spiel eine bessere Wertung verwehrt.

1.	Strike Commander	94%
2.	TFX	92%
3.	Dawn Patrol	90%
4.	Flight Unlimited	88%
5.	Falcon 3.0	87%
6.	Pacific Strike	87%
7.	Comanche	85%
8.	F15 Strike Eagle 3	85%
9.	Aces of the Pacific	84%
10.	1942 - PAW	82%

Strategiespiele

Hardcore-Strategen dürfen ab sofort die Steel Panthers von SSI herumkommandieren, die gerade noch den Sprung in unsere „Hall of Fame" geschafft haben.

1	Colonization	93 %
2	Ascendancy	92 %
3	CivNET	91 %
4	Civilization	90 %
5	Command & Conquer	90 %
6	Jagged Alliance	90 %
7	Battle Isle 3	90 %
8	Battle Isle 2	90 %
9	3D Lemmings	87 %
10	Steel Panthers	86 %

Simulationen

Nicht nur Komplexität und Realitätsnähe sprechen für das benutzerfreundliche Capitalism - Englight Software hat sich Platz 7 redlich verdient.

1	SimCity 2000	93 %
2	Hattrick	91 %
3	BMH	91 %
4	Anstoß	89 %
5	Biing!	87 %
6	Anstoß - World Cup	87 %
7	Capitalism	87 %
8	Theme Park	86 %
9	Oldtimer	85 %
10	Mad News	84 %

Sportspiele

Electronic Arts rauscht mit seinen geliфteten Bestsellern (erkennbar am Zusatz „96") in die Charts - NHL Hockey und PGA Tour Golf werden die Fans nicht enttäuschen.

1	NBA Live	93 %
2	Action Soccer	91 %
3	FIFA Soccer	91 %
4	Lothar Super Soccer	90 %
5	NHL Hockey 96	89 %
6	Links 386 Pro	89 %
7	Virtual Pool	89 %
8	PGA Tour Golf 96	87 %
9	Hardball 4	87 %
10	Empire Soccer	85 %

Rennspiele

Für seine wirklich realistische Landschafts- und Fahrzeugdarstellung wurde The Need for Speed mit dem dritten Platz in unserer All-Time-Hitliste belohnt.

1.	Indy Car Racing	89%
2.	Formula One Grand Prix	87%
3.	The Need for Speed	85%
4.	Super Karts	84%
5.	Nascar Racing	80%
6.	Car & Driver	78%
7.	Stone Racers	76%
8.	Lotus - Ultimate	70%
9.	Rally	69%
10.	Grand Prix Unlimited	65%

Weltraumspiele

Wing Commander 3 stellt alles in den Schatten. Die Filmsequenzen der Referenzklasse werden bald nebensächlich, die Grafik im Spiel und das Gameplay stehen im Vordergrund.

1.	Wing Commander 3	96%
2.	Privateer	92%
3.	X-Wing	90%
4.	Inferno	90%
5.	Tie Fighter	85%
6.	Star Crusader	82%
7.	Frontier: Elite 2	81%
8.	Wing Commander 2	81%
9.	Wing Commander Armada	75%
10.	Starlord	70%

Wenn Sie PC Games schon seit mehreren Monaten lesen, werden Sie sehr schnell feststellen, daß wir einige Spiele herabgewertet haben. Das liegt schlicht und ergreifend am Zahn der Zeit. In Zukunft werden wir jedes Jahr im April die Wertungen den neuen Standards anpassen.

Coupon
Kleinanzeigen

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen. Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scneck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Private Kleinanzeigen in



Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 12/95

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus und schicken Sie diesen an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Wichtig! Dem Coupon müssen Sie unbedingt den **Aufkleber** der Coverdisk (wenn Sie die Coverdisk-Version gekauft haben) oder die **CD-ROM** (wenn Sie die CD-ROM-Version gekauft haben) beilegen, damit wir den Fehler überprüfen können.

COUPONS

PC GAMES COVER-CD-ROM 12/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

PC GAMES COVERDISK 12/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567, 3006 (Oliver Menne)
100335, 1252 (Thomas Barovskis)
100546, 3040 (Harald Wagner)

PC Games Mailbox
Sammelnummer: (09 11) 20 99 11

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Spielehotline
Montag bis Freitag,
13 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 62

Leserservice
Montag bis Freitag,
12 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 63

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Barovskis

Bildredaktion
Roland Gerhardt

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland
Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Petra Maueröder, Christian Bigge, Hans Ippisch

Redaktion USA
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter
Christian Späthe, Richard Vogler

Layout
Alexandra Böhm, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Hans Strobel

Titelgestaltung
Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Titel PC Games
Sony Interactive

Anzeigenleitung & -verkauf
MEDIATEC Medienagentur GmbH i.G.
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0
Thorsten Szameitat (Verkauf, -19)
Wolfgang Menne (Verkauf, -43)
Tanja Kaiser (Disposition, -32)
Fax: (09 11) 6 42 78 60
Mobil: (01 71) 6 21 31 46

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47, 47058 Duisburg
Telefon: (02 03) 3 05 11 11
Fax: (02 03) 3 05 11 34

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6, gültig ab Mai 1995

Abonnement
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Verkaufte Auflage
II. Quartal 1995
165.963 Exemplare

Inserentenverzeichnis

Darker

Spätzünder

Im Dunkeln ist gut kungeln: Psygnosis schlägt ein finsteres Kapitel im Bereich 3D-Action auf.

Bei Darker kämpfen Sie im Prinzip gegen zwei Gegner auf einmal - einer davon ist die aufmüpfige Steuerung, der andere sind die Einheimischen der hellen Hälfte eines Planeten. Als Pilot der „dunklen Seite der Macht" toben Sie mit Ihrem Raumschiff durch eine 3D-Umgebung. Da dürfen Bodenziele bombardiert und herumgaukelnde Jets ins Fadenkreuz genommen werden. Kein Zweifel: Für diese technisch leicht rückständige Spielerei haben die Programmierer mit mäßigem Erfolg elementare Features von DIDs Inferno, Fury 3 oder Terminal Velocity geplündert. Nicht ganz so erfolgreich waren die Bemühungen, kurzweilige Missionen (insgesamt 70) oder eine moderne Grafik-Engine einzubauen. Zwar erspäht man in den VGA-Szenarien vergleichsweise viele Gebäude und andere Details, aber das sah man bei den genannten Titeln schon in ähnlicher und qualitativ soliderer Form.

Petra Maueröder



Die vernachlässigbare SF-Hintergrundstory wird Ihnen in Form von deutschen Texten und pixeligen Videos aufgetischt.





Darker macht seinem Namen alle Ehre - von „sonnendurchflutet" kann jedenfalls keine Rede sein.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 320 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

3D-Action

Grafik	55%
Sound	50%
Handling	60%
Spielspaß	41%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Carrier Strike Force

Navy adieu

MicroProse vertreibt nicht wie geplant Navy Strike! Statt dessen erscheint das Spiel nun bei Empire.



Neuer Titel, altes Gameplay! Carrier Strike Force sieht genauso aus wie Navy Strike und spielt sich auch so! Nur einige Abläufe wirken verbessert, und der SVGA-Modus ist zu mehr Rechnerkonfigurationen kompatibel.

Seit Monaten so gut wie fertig, längst getestet und den Lesern vorgestellt, jedoch nicht käuflich zu erwerben. Nachdem zunächst MicroProse das Rowan-Produkt Navy Strike vertreiben wollte, nimmt sich nun Empire der strategielastigen Flugsimulation an. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert, weiterhin muß der Spieler jede einzelne Einheit der Flugzeugträgerflotte befehligen, jeder Einheit Einsatzart und Wegpunkte verpassen. Der Computergegner reagiert auf jede der Eingaben und paßt seine eigene Strategie entsprechend an. Erst wenn sich die eigenen Flugzeuge in der Luft befinden, kann der Spieler ins Cockpit wechseln und den Lauf der Dinge in die eigene Hand nehmen. Trotz der für einige Grafikkarten verfügbaren Super VGA-Darstellung kann die Grafik nicht mit Details glänzen, die wenigen Gegenstände verschwinden stets im allgegenwärtigen Nebel. Ansonsten setzt die Simulation auf Realismus: gegnerische Flugzeuge dürfen nicht ohne Genehmigung abgeschossen werden, Zuwiderhandlungen führen zur Entlassung. Leider wurden die Fehler von Navy Strike komplett übernommen, weder das Gameplay noch die vom Spiel übermittelte Spannung entspricht dem Machbaren. So bleibt Carrier Strike Force ein durchschnittliches Strategiespiel mit einem gut entwickelten Actionteil.

Harald Wagner

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 30 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, Single-Speed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM Single-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Flugimulation

Grafik	65%
Sound	70%
Handling	80%
Spielspaß	65%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ausreichend











Albion

Planet der Affen

Amberstar, Ambermoon, Albion! Hinter diesen drei As verbergen sich ein und die selben Programmierer, wie man auch ohne Zweifel nach einem kurzen Blick auf ihr letztes Werk festellen wird. Die beiden Bernstein-Teile konnten inhaltlich selbst eingefleischte Rollenspieler überzeugen, aber technisch waren sie schon immer unter Standard. Ob man es jetzt mit Albion schafft, von dem „innen hui, außen pfui"-Image wegzukommen, wird sich zeigen.









Im dritten Jahrtausend ist die Erde sämtlicher Rohstoffe beraubt, die Megakons müssen nach einem neuen Opfer Ausschau halten. In dieser Zeit wird auch der Überlichtantrieb entwickelt, womit die Erkundung (und Ausbeutung) entfernter Systeme möglich ist. Eine der Sonden bringt überraschend gute Ergebnisse über einen weit entfernten Planeten, den man kurzerhand Nugget tauft. Mit einem riesigen Raumschiff will man genügend Maschinen auf den Planeten schaffen, um sich die wertvollen Ressourcen anzueignen. In dem fremden Sternensystem angekommen, erhält man als Pilot ein kleines Schiff, mit dem man einen ersten Aufklärungsflug durchführen soll. Nach einer Bruchlandung muß man feststellen, daß es auf Nugget, gegen alle Erwartungen, nur so von Lebensformen wimmelt. Einige der verschiedenen Spezies sind sogar intelligent und zivilisiert. Aus technischer und wissenschaftlicher Sicht sind die Völker zwar ziemlich primitiv, allerdings verfügen sie über mystische Kräfte. Man macht sich also auf den Weg zur Landestelle der übrigen Terraner, um ihre weiteren Absichten zu erfahren...

SF-Fantasy

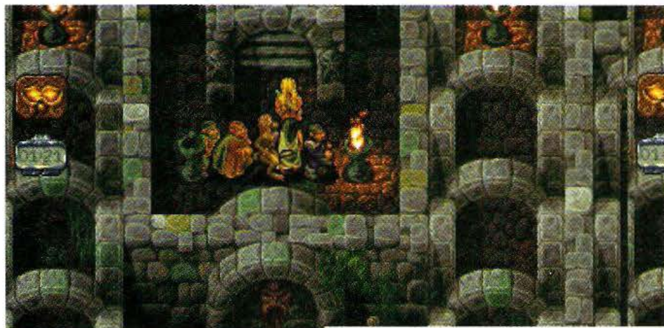
Eine gewagte Mischung, Science Fiction- und Fantasy-Elemente in ein Rollenspiel zu packen. Aber wie man bei „Wizardry 7 - Crusaders of the Dark Savant" gesehen hat, kann ein Spiel zwischen der technischen und magischen Welt sehr reizvoll sein. Allerdings wurde natürlich auf die klassischen Fantasy-Rassen wie Elfen und Zwerge verzichtet, an ihre Stelle treten unterschiedliche Katzenwesen.

Freizügig

Nach typischer Amber-Manier weiß der Spieler am Anfang überhaupt nichts. Erst so nach und nach werden größere Zusammenhänge deutlich und damit auch das endgültige Ziel. Einerseits ist dies ein großer Vorteil, man wird in keiner Beziehung in seinem Verhalten festgelegt. Andererseits fängt niemand gerne bei Null an, zumindest ein bißchen mehr Hintergrundwissen wäre wünschenswert. So beginnt man also ziemlich planlos, mal vom recht praktischen Automapping abgesehen, die Gegend zu erkunden und Konversation mit den zahllosen Charakteren zu betreiben. Hat man schon den eigenen Charakter, nämlich Pilot Tom, in rollenspieluntypischer Weise nicht selbst „auswürfeln" dürfen, so kann man wenigstens seine Begleiter im Laufe des Spiels ziemlich frei auswählen. Auch die gesammelten Erfahrungen lassen sich in die unterschiedlichen Gebiete frei nach Wahl investieren, so daß man mit der Zeit doch eine individuelle Party zusammenstellt.

Alter Hut

Programmtechnisch hat sich seit Ambermoon leider so gut wie nichts geändert. Nach wie vor treibt man seine Crew per Mauszeiger über eine viel zu kleine 2D-Karte, für die kein Automapping zur Verfügung steht. Erst wenn man einen Dungeon oder ähnliches betritt, wird in die 3D-Perspektive umgeblendet. Leider ist die zugehörige Engine schon extrem unterdurchschnittlich. Sämtliche näheren Objekte verwandeln sich in relativ grobe Pixelhaufen. Selbst die Geschwindigkeit läßt zu wünschen übrig. Alle Monster und Gegenstände sind nur zweidimensional und die











Die 2D-Ansicht ist zwar grafisch ganz hübsch, aber sehr unübersichtlich. In größeren Gewölben verliert man leicht die Orientierung (oben).

Im Punkt 3D-Engines ist man viel besseres gewöhnt. Außerdem kommt so in dem sonst recht ruhigen Spiel Hektik auf.



Rollenspieltechnisch sind die Kampfsequenzen gut gelöst, ein noch etwas höherer taktischer Anspruch wäre aber wünschenswert.

Grundrisse immer rechtwinklig. Immerhin sind einige Lichtquellen ganz nett animiert, und auch das sonstige typische Inventar wurde schön umgesetzt. Wirklich gut ist das Automapping. Hat man eine Karte weitgehend erkundet, so lassen sich markante Lokalitäten mit einem simplen Mausklick wieder besuchen. Nicht zu erwähnen braucht man, daß man sich wieder jede Menge Gemeinheiten, Fallen und Rätsel ausgedacht hat, die einen oftmals vor anscheinend unlösbare Probleme stellen.

Hack'n'Slay

Auch über die Kampfsequenzen lassen sich kaum Neuerungen berichten. Auf einem 30 Felder großen Schlachtfeld dirigiert man seine Charaktere wie Schachfiguren. Dabei wird für alle Mitglieder der Gruppe die Aktion für die nächste Runde festgelegt, bevor man letztere startet. Je nach Schnelligkeit wird die Zugreihenfolge bestimmt und der Erfolg von Angriffen ausgewertet. Vom taktischen Anspruch ist dies mit Ultima 5 vergleichbar, von grafischen Gesichtspunkten eher mit Might & Magic 4.
Die Hintergrundmusik ist ganz ordentlich und wechselt auch passend zu den einzelnen Spielsequenzen und Gegebenheiten, so daß teilweise eine stimmungsvolle Atmosphäre aufkommt. Nur die einzelnen Themen sind vielleicht ein wenig zu kurz geraten, gerade bei solchen Spielen, mit denen man sich so lange beschäftigt, ist dies ein extremes Manko. Recht spärlich treten Soundeffekte auf, auch auf Sprachausgabe muß man weitgehend verzichten. Bei den Textüberlängen ist dies allerdings kein Wunder. Ein weiterer Nachteil wird so für alle DSA2-Kenner offensichtlich. Inhalte aus Konversationen und ähnlichem werden nämlich nicht automatisch irgendwo vermerkt, wichtige Informationen wird man als Spieler mit Block und Bleistift selbst festhalten müssen.

Alexander Geltenpoth ■

Statement



Wieder einmal sind die Eindrücke sehr verschieden. Programmtechnisch macht Albion nicht viel her, es mangelt sowohl in den Punkten Grafik, Sound als auch Spielkomfort, selbst wenn das Handling wirklich anwenderfreundlich ist. Dagegen steht eine interessante, wenn auch nicht völlig neue Story und viele knackige Rätsel, an denen man sich oft die Zähne ausbeißt.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 2 MB	General Midi
CD 100 MB	Audio

REQUIRED
386er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486er, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Rollenspiel

Grafik	60%
Sound	65%
Handling	70%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

In der gesamten PC-Industrie geht inzwischen nichts mehr ohne Microsoft. Mit Windows 95 will Bill Gates jetzt auch den Spiele-Olymp nach Redmond holen. Fury3 ist zwar nicht die Revolution im Spielesektor, aber dennoch ein gelungener Startschuß!

Fury3

Startschuß



Hat man sich durch die Straßenschluchten New Kroys gekämpft, finden sich auf den Dächern der Wolkenkratzer die empfindlichen Radaranlagen der Bions.


Der Guardian des Planeten Sebek muß in einer riesigen unterirdischen Gruft besiegt werden. Mit Schakalkopf und dem Ankh-Symbol erinnert er an die ägyptische Gottheit Isis.


Neben der Cockpitsicht sind auch verschiedene Außenansichten des Raumgleiters wählbar.

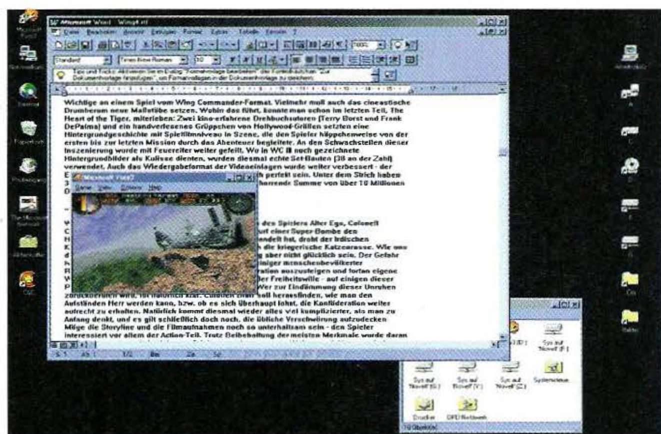
Dabei handelt es sich bei Fury3 nicht einmal um eine Eigenentwicklung. Als Grundlage diente das zu Jahresbeginn erschienene Terminal Velocity von 3D Realms. Allerdings renovierte man den 3D-Action-Shooter mit der Win95 32 Bit-Grafikbibliothek, neuer Story und Grafik- sowie Soundelementen. Das Ergebnis zeigt, wie man sich PC-Spiele für den Massenmarkt wünscht: Autoplay, Multitasking, Fensterapplikation, Spielspaß ohne verzwickte Installations- und Konfigurationsprozeduren. Namensgeber Fury ist der Basisplanet der Bions. Ursprünglich von Terranern entwickelt, haben sich die hochaggressiven Bion-Kampfroboter verselbständigt. Als terranischer Beauftragter steigen Sie in einen Raumgleiter, um dem bionischen Würgegriff ein Ende zu bereiten. Dazu müssen auf sieben gekidnappten Rohstoffplaneten und Fury selbst je drei Missionen überstanden werden. Ihre Angriffe richten sich dabei vornehmlich auf Einrichtungen der Infrastruktur oder Rohstoffgewinnung. Trotzdem keine leichten Ziele, da Raumgeschwader und Abwehrbatterien für keine ruhige Sekunde am Feuerknopf sorgen, womit auch das grundlegende Spielprinzip schon erklärt wäre. Wer bei Fury3 lange fackelt, wird sich schnell im Game Over-Screen wiederfinden. Trotzdem gestaltet sich der Spielablauf sehr konform und wird nur durch die üppige grafische und akustische Ausgestaltung nicht zu eintönig. Nacheinander werden Einrichtungen zerstört, Gegner abgeschossen, Tunnelanlagen durchflogen und nach je drei Missionen ein „Guardian" besiegt. Dann geht´s per Zwischensequenz in die nächste Welt. Das rasante Geschehen wird von wuchtigen Sounds genau auf den Punkt gebracht, musikalisch begleiten den Spieler treibende Industrial-Klänge. Fluggefühl und freie Steuerung im dreidimensionalen Raum sind beeindruckend, wozu natürlich die flüssige Grafikdarstellung beiträgt.

Oliver Menne ■

Statement



Auch wenn es sich um keinen revolutionären Startschuß handelt, so darf man Microsoft zumindest einen überzeugenden Einstand in den Spielesektor bescheinigen. Fury3 ist ein solides und konsequentes Actionspiel, das nicht vorgibt, mehr zu sein. Ein abwechslungsreicher und schneller Zeitvertreib zwischen Textverarbeitung und Homebanking.


Fury3 ist das erste Win95-Spiel von Microsoft. Bald schon sollen sich auch Adventures im Windows-Fenster neben MS Word & Co. tummeln.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 170 MB	Audio

REQUIRED
486DX/66, 8 MB, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Player

RANKING

Action

Grafik	75%
Sound	70%
Handling	80%
Spielspaß	74%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 70,-
CD-Advantage	befriedigend



Das in die Menüleiste integrierte „Notebook" fungiert als „Online-Handbuch" und klärt u. a. auch über die verschiedenen Inselvölker auf.



Von Zeit zu Zeit sollte man sich mit einem Blick ins Score-Fenster über seine zivilisatorischen und umweltschützerischen Fortschritte informieren.

SimIsle

Inselkoller

Die französischen Atomtests im Südpazifik haben es einmal mehr gezeigt: Menschen scheinen nicht in der Lage zu sein, im Einklang mit der Natur zu leben. Statt die letzten unberührten Fleckchen auf der Erde zu hegen und zu pflegen, verstrahlt man sie lieber. In der neuen Inselsimulation von Maxis haben Sie die Chance, es besser zu machen.

Bei Maxis liebt man es anscheinend, „Gott" zu spielen. Hatte man bei SimCity schon die übermenschliche Aufgabe, blühende Städte aus dem Boden zu stampfen und für eine in allen Details stimmige Infrastruktur zu sorgen, so geht das neue SimIsle noch einen Schritt weiter: der Spieler steht hier vor dem Mammutproblem, auf einer pazifischen Inselgruppe ein harmonisches Miteinander zwischen Zivilisation und Natur zu ermöglichen. Nicht weniger als 25 Inseln konfrontieren einen dort mit den unterschiedlichsten Problemen, die sich immer dann auftun, wenn der Mensch in das natürliche Gleichgewicht eingreift. So gilt es in den einfacheren Szenarien beispielsweise, vom Aussterben bedrohte Tierarten zu retten und in andere Lebensräume zu exportieren, oder eine Insel da-



Alarm! Die Bevölkerung ist unzufrieden, und in manchen Dörfern haben die Leute sogar schon begonnen, Mohn zur Drogengewinnung anzubauen.

vor zu bewahren, von einem Milliardär zum riesigen Golfplatz umgestaltet zu werden.

Brot und Spiele

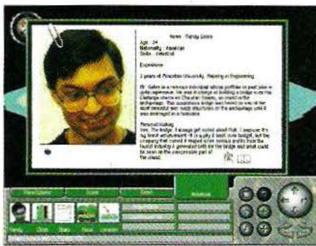
Natürlich kann man solche Probleme in SimIsle nicht einfach dadurch lösen, daß man das ganze Gebiet umzäunt und zum Naturpark erklärt. Die Bewohner der Region haben nämlich auch ihre Bedürfnisse, und die orientieren sich an der westlichen Konsumgesellschaft. Wenn man sie vernachlässigt, melden sie sich sehr bald lautstark zu Wort und verlangen nicht nur nach Bildungseinrichtungen und Krankenhäusern, sondern auch nach Autos und Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung. Demnach ist es auf Dauer unmöglich, ohne die Ausbeutung von Bodenschätzen oder den Aufbau einer Industrie zu wirtschaften, wenn man die Inselbevölkerung zufriedenstellen will - sonst hat man bald eine steigende Kriminalitätsrate und vor allem die Drogenmafia am Hals.

Selbstverständlich drängen auch Touristenströme aus allen Teilen der Welt auf unsere Inseln. Man sollte nicht in den Fehler verfallen, den Fremdenverkehr aus lauter Naturliebe in Grund und Boden zu verdammen. Bei sorgsamer Kanalisierung der Urlaubermassen stellen diese nämlich eine nicht zu unterschätzende Einnahmequelle dar, mit deren Hilfe man umweltschützerische Aktivitäten in die Wege leiten kann.

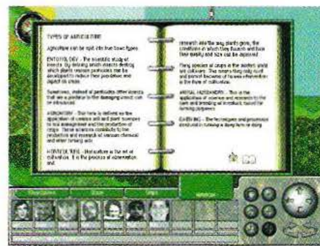
Ausschwärmen!

Bei der Vielzahl der anfallenden Aufgaben können Sie unmöglich alles selbst in die Hand nehmen. Glücklicherweise stehen Ihnen auf den Inseln mehrere Agenten zur Verfügung, von denen jeder aufgrund seiner Vorbildung für ganz bestimmte Projekte besonders spezialisiert ist. So können Sie Mr. Groves in den Urwald schicken, um dort Bodenschätze oder seltene Tierarten aufzuspüren, oder über Herrn Smith Arbeitskräfte rekrutieren. Mr. Moon realisiert für Sie Bauvorhaben, und Miss Herby bildet Dorfbewohner aus, damit sie in der Landwirtschaft effektiver arbeiten.

Sind Ihnen die Leistungen Ihrer Helfer zu schwach, können Sie diese ins Headquarter schicken, auf daß sie dort noch eine Weile die Schulbank drücken, um ihre Effektivität zu erhöhen.



Die Fähigkeiten eines Agenten entnimmt man dem Personalbogen.



Zuweilen bietet das Notebook Infos als unattraktive „Bleiwüsten" an.



Die Statistikfunktion von SimIsle ist sehr flexibel handhabbar: Je nach Bedarf kann man sich ganz gezielt Entwicklungskurven ausgeben lassen.

Anspruchsvoll

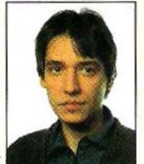
SimIsle verlangt dem Spieler einiges ab: man muß verstehen, wie sich alle noch so verschiedenen Aspekte eines Lebensraums gegenseitig beeinflussen, um zum erfolgreichen Inselmanager werden zu können. Und das ist gar nicht so einfach: immer wieder stellt man (zu spät) fest, daß man den einen oder anderen wichtigen Faktor bei seiner Planung vergessen hat. Das Spiel verfügt also über eine „sehr steile Lernkürve", wie es ein frustrierter SimIsle-Spieler unlängst in CompuServe formulierte. Eigentlich könnte der hohe Schwierigkeitsgrad Garant für Langzeitmotivation sein, wenn SimIsle nicht ein paar gravierende Mängel aufweisen würde...

Umstandskrämer

Maxis´ Inselsimulation erweist sich in zahlreichen Details als recht schwerfällig. Schon beim Start des Spiels fallen die außergewöhnlich langen Ladezeiten unangenehm auf. Auch die an verschiedenen Stellen ins Spiel integrierten, im „Multimedia-Zeitalter" anscheinend unvermeidlichen Videoclips laufen keinesfalls so flüssig ab, wie man das in anderen Programmen schon gesehen hat.
Viel schwerer wiegen jedoch die Schwächen der Spielsteuerung, die dem ungeduldigen User bald den Spaß am Inselmanagement vergällen können. Schnell stellt man beispielsweise fest, daß das Handbuch nicht alle wichtigen Aspekte des Spiels abdeckt, und man kann die Funktionsweise mancher Features zunächst nur erahnen. Es bietet sich ein Blick in die Online-Hilfe an, die in Form eines „Notebooks" in die Menüleiste integriert wurde. Das Notebook ist jedoch reichlich umständlich zu bedienen und liefert oft auch keine erschöpfende Auskunft. Mißlungen ist ferner das Handling der Agenten, von denen in der Menüleiste nur die Köpfe, nicht jedoch ihre besonderen Fähigkeiten zu sehen sind. Also heißt es Info-Fenster öffnen, lesen, weiterspielen - bis man die Fertigkeiten der immerhin 25 Agenten intus hat. Noch lästiger wird das Ganze, wenn man aus dem Agenten-Headquarter neue Mitarbeiter rekrutieren will, deren Personalbögen man aber nur über den Umweg über das Notebook zu Gesicht bekommt. Hier hätte man dem Spieler viel unnötige Klickarbeit ersparen können.
Bei der zoombaren Bildschirmdarstellung haben sich die Entwickler ebenfalls nicht mit Ruhm bekleckert: Der Bildschirmausschnitt läßt sich nur ruckweise per Maus-Interface weiterbewegen, auf eine komfortable (und wesentlich schnellere) Scrollingfunktion hat man leider verzichtet.

Herbert Aichinger ■

Statement



SimIsle hätte zweifellos das Zeug zur bislang größten Sim-Herausforderung überhaupt, wenn es nicht so elend umständlich zu steuern wäre! Eine glänzende Spielidee mit frappierend aktuellem Hintergrund wurde hier durch gravierende Schnitzer im Design beinahe zunichte gemacht. Nur ausgesprochen hartnäckigen Öko-Tüftlern ist dieses Programm wirklich zu empfehlen, alle anderen sollten zu dem nach wie vor unschlagbaren SimCity 2000 greifen.



Verschiedene Perspektiven ermöglichen optimalen Überblick: in der Satellitenansicht erkennt man z. B., wo man am besten nach Öl bohren sollte.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 127 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Simulation

Grafik	82%
Sound	70%
Handling	57%
Spielspaß	79%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Caesar 2

Romulus und Remus

1993 gelang Impressions mit der antiken Städtebausimulation Caesar ein echter Überraschungserfolg, trotz deutlicher Schwächen in den Bereichen Grafik und Sound. Knapp zwei Jahre später erscheint nun mit Caesar 2 ein würdiger und zeitgemäßer Nachfolger.

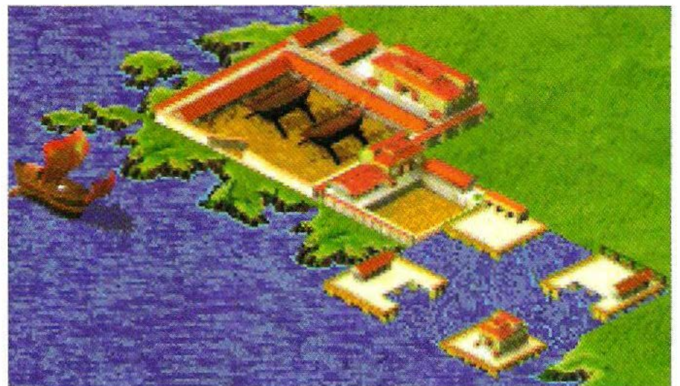
Der Titel Caesar ist für diese komplexe und kurzweilige Simulation vielleicht etwas irreführend. Während der alte Julius seine Erfolge auf dem Schlachtfeld erzielte, führt der Weg zum Thron in Caesar 2 über das erfolgreiche Verwalten und Verteidigen römischer Städte und Provinzen. In diesem Bereich war der gute Octavian, besser bekannt als Augustus, dem Feldherren Caesar weit überlegen.

Gamia omnia est divisa in partes tres

Caesar 2 wird auf drei verschiedenen Ebenen gespielt: der Stadtebene, der Provinzebene und der Schlachtenebene. Man beginnt das Spiel als einfacher Stadthalter in einer frei wählbaren römischen Provinz. Mit einem Grundkapital von 20.000 Denar gilt es, eine florierende Metropole zu schaffen. Dreh- und Angelpunkt einer jeden römischen Ansiedlung ist das Forum - und mit dem Bau eines Forums sollte man auch beginnen. Ebenso wichtig ist die Wasserversorgung, die via Brunnen und Aquädukte erfolgt. Nach dem Bau dieser drei Strukturen kommen die ersten Siedler an, die wir gleich mal besteuern oder zum Wehrdienst heranziehen. Der Grundstein ist damit gelegt, und das nächste Ziel besteht darin, die Einwohnerzahl zu erhöhen und damit die Stadt so schnell und effektiv wie möglich zu vergrößern. Hierzu stehen auf der Stadtebene mehrere Gebäudearten, wie Tempel, Schulen, Krankenhäuser aber auch Hippodrome, Theater und Fabriken zur Verfügung. Diese Bauten beeinflussen wiederum das Viertel, in dem Sie sich befinden. Verständlich, daß jeder gerne eine schicke Insula neben dem Forum hätte - ebenso verständlich, daß niemand gleich neben dem Industriegebiet leben möchte. Zur Wartung aller Gebäude und Straßen müssen Plebejer angeheuert werden, die sich ganz nebenbei auch noch als Feuerwehr verdingen.

Ich kam, ich sah, ich kaufte (Veni, Vidi, Visa)

Damit die Stadt florieren kann, müssen auf der Provinzebene Rohstoffe gefördert oder angebaut werden. Selbst der beste Delikatessenhändler kann keine Otternasen oder Biberschnitzel verkaufen, wenn nichts zum Schlachten da ist. Weitere Industriezweige wie Weingüter, Steinbrüche oder Werften ermöglichen ein breitgefächertes Angebot und bringen die Wirtschaft zum Florieren. Um die friedliebenden



Häfen kurbelten auch schon im alten Rom die Wirtschaft an. In den Werften werden die bitter notwendigen Handelsschiffe gebaut.



Die Zoomansicht gibt einen genauen Überblick über die Konstruktion der Stadt. Die SVGA-Grafik bietet hier natürlich enorme Vorteile.

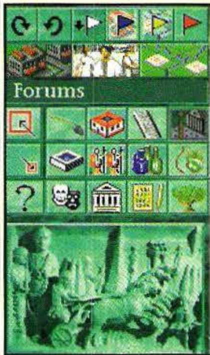
Statement



Als Historienfreak und Fan des ersten Teils war ich natürlich sehr gespannt, wie Impressions an das Gameplay des Vorgängers anknüpfen würde. Ich wurde nicht enttäuscht, beim Jupiter! Römische Städte sehen nun mal in SVGA wesentlich besser aus. Der Schwachpunkt in Caesar, das Schlachteninterface, hat sich in Caesar 2 zum stärksten Feature gemausert. Darüber hinaus gibt es auf der Provinzebene wesentlich mehr zu tun. Und bevor ich jetzt mit meinen in jahrelangen Studien der Asterixhefte angeeigneten Lateinkenntnissen zu nerven beginne, verabschiede ich mich lieber. Ave!

Caesar´s Way

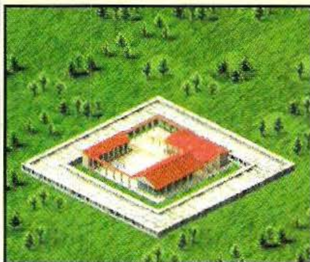
Alle Bauten in Caesar beeinflussen die Viertel, in denen sie sich befinden. Hier eine kleine Auswahl dieser Strukturen.



Über dieses Interface werden alle Gebäude ausgewählt und in der Stadt plaziert.



Häuser beginnen als kleine Hütten und enden schließlich als palastähnliche Bauten.



Ohne Forum läuft gar nichts. Bei den Foren befinden sich die besten Bauplätze.



Bäder sind kultureller und gesellschaftlicher Bestandteil jeder römischen Stadt.



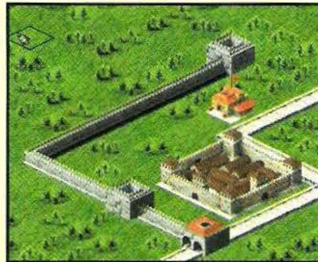
Bäder erfordern selbstverständlich Reservoire, Aquädukte, Brunnen und Teiche.



Über religiöse Bauten, wie diese Basilika, freuen sich die Bewohner besonders.



Hier finden die Wagenrennen statt. Hippodrome steigern die Kulturwertung.



Kasernen, Präfekturen und Stadtmauern erhöhen die Sicherheit der Bewohner.



Bildung ist dem Römer wichtig, daher gehören Schulen in jedes Viertel.



Wenn alles klappt, sollte Ihre Stadt in nur wenigen Jahren so aussehen.

Bürger vor dem randalierenden Pöbel zu schützen, ist es notwendig, Präfekturen und Kasernen zu bauen. Die Soldaten patrouillieren in der Stadt und verhaften umgehend sämtliche Stänkerer und Radaubrüder.

Je größer die Stadt, desto wichtiger wird die Planung auf der Provinzebene. Neben den Rohstoffproduzenten und Handelsmärkten müssen Garnisonen gebaut werden, die das Land vor barbarischen Horden und aufmüpfenden Eingeborenen schützen. Die Legionen werden in Garnisonen ausgebildet und anschließend kohortenweise auf die Eindringlinge gehetzt.

Schlachten lassen sich auf die Dauer nicht vermeiden und bieten einen ebenso interessanten wie lehrreichen Überblick auf die berühmten römischen Taktiken. Infanterie, Kavallerie und Bogenschützen werden angeklickt und mit einer entsprechenden Taktik beauftragt, und schon beginnt das Gemetzel. Selbstverständlich tritt auch Hannibal mit seiner beliebten Elefantennummer auf.

Videos als Atempause

Das Spiel überzeugt sowohl als Städtebausimulation als auch als taktisches Kriegsspiel. Die SVGA-Grafiken sind gestochen scharf und die Videosequenzen bieten zwischendurch eine willkommene Atempause. Das Interface hätte etwas übersichtlicher gestaltet werden können, insbesondere „rollt" das Bild meistens weg, wenn der Mauszeiger von der Stadt über die Optionsleisten bewegt wird.

Markus Krichel ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 4 MB	General Midi
CD 560 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	85%
Sound	80%
Handling	85%
Spielspaß	81%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Impressions/Sierra
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Crusader: No Remorse

Faden-

Von einem Actionspiel mit 3D-Grafik läßt sich inzwischen keiner mehr beeindrucken - zu viele Clones sind seit dem indizierten „Original" von id-Software erschienen. Mit Crusader zeigt Origin jetzt, daß 3D-Routinen auch gar nicht notwendig sind, um ein packendes Action-Adventure zu schaffen. Mit 17 ausgedehnten Leveln in SuperVGA-Grafik und isometrischer Kameraperspektive - ähnlich der von Ultima VIII - stellt das Spiel auch hartgesottene Action-Freaks vor eine schwierige Aufgabe: nicht einmal ohne Ruhepausen ist es zu schaffen, Crusader in wenigen Tagen durchzuspielen.



Die Story - nach der in Actionspielen aber sowieso kein Schwein pfeift - versetzt den Spieler um rund 220 Jahre in die Zukunft. Wieder einmal sitzt eine totalitäre Regierung - das „Konsortium" - an den Schalthebeln der Macht, die ihre Bürger hemmungslos unterdrückt und ausbeutet. Der Durchschnittsbürger muß den Großteil seines Einkommens an das Finanzamt abführen, das die Steuergelder seinerseits mit vollen Händen aus dem Fenster wirft. Ganz klar, daß da viele Leute nicht lange mitmachen wollen. Einige große Städte erklären sich für unabhängig und führen kein Geld mehr an die Regierung ab. Die wiederum ruft eine bewaffnete Spezialeinheit ins Leben, die die Abspaltung weiterer Städte gewalttätig verhindern und die bereits abtrünnigen Metropolen in Schutt und Asche legen soll. Der Spieler ist anfangs noch einer jener Regierungssoldaten, doch als ihm für das eigenmächtige Verschonen einer Gruppe unschuldiger Zivilisten plötzlich die Exekution angedroht wird, schlägt er sich doch auf die Seite der Rebellen. Als hochspezialisierter Einzelkämpfer soll er in die Schaltzentralen des Konsortiums eindringen, um dem Terror ein Ende zu setzen. Ab jetzt kennt er kein Pardon mehr...

Rache ist süß

Das Vertrauen der Rebellen muß der Spieler sich freilich erst

·Kreuzritter

erkämpfen, denn das wächst nur, wenn er genug erfolgreich abgeschlossene Aufträge sowie jede Menge Kreidestriche auf seinem Kill-Board stehen hat. Wie von anderen Origin-Spielen gewohnt, entwickelt sich die Story von Mission zu Mission allmählich weiter - nach jedem bewältigten Level hat der Spieler die Möglichkeit, sich auf der versteckten Rebellenbasis zu erholen, mit Verbündeten zu reden und seine Bewaffnung aufzubessern. Hier bekommt er auch die Instruktionen für seine nächste Mission. Meist geht es darum, wichtige Maschinenanlagen zu zerstören, gefangene Rebellenkämpfer zu befreien oder geheimes Material zu stehlen. Zu Beginn von Mission 1 steht dem Spieler als Bewaffnung dazu lediglich eine schwache Handfeuerwaffe zu Verfügung, doch schon nach wenigen Minuten sieht es anders aus: da jeder Gegner, der sich einem in den Weg stellt, ein mehr oder weniger gut gefülltes Inventory hat, das der Spieler schnellstmöglich plündern sollte, wächst das zur Verfügung stehende Waffenarsenal schon bald um Minen, Bomben, Verbandskästen und weitere nützliche Gegenstände an. Um Spannung und Spielspaß zu steigern, werden viele Waffen erst in späteren Missionen eingeführt.

Selbstschutz gegen Selbstschuß

Die relativ leicht bewaffneten Regierungssoldaten sind natürlich nicht die einzigen Hürden. Weitaus gemeiner sind da schon elektrische Felder, Selbstschußanlagen und mobile Verteidigungsroboter, die nur darauf warten, daß ihnen ein Eindringling leichtsinnig zu nahe kommt. Deaktiviert werden solche Maschinen meist mit Schußwaffen-Gebrauch und in seltenen Fällen auch über eines der unzähligen Computerterminals, die in fast jedem der mehreren hundert Räume zu finden sind. Versteckte Schalter, Automatiktüren, die nur mit der richtigen Keycard zu öffnen sind, und unüberwindbare Energiebarrieren sind weitere Tücken.

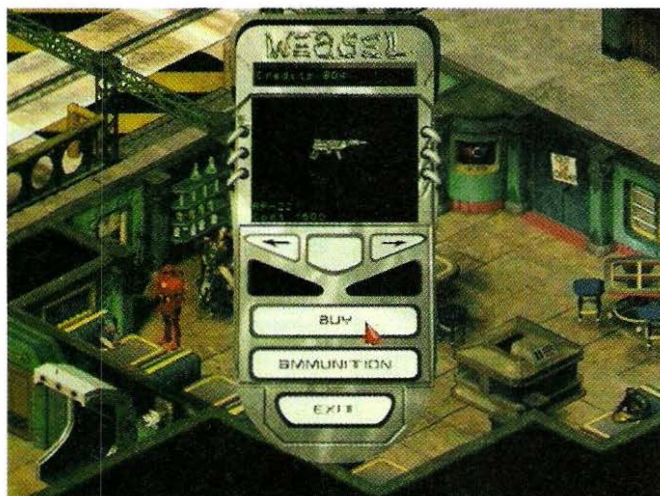
Duck Dich!

Die Grafik erinnert leicht an die Schrägperspektive aus Origins





In der Rebellenbasis kann man durchschnaufen: Weasel hat jede Menge Ausrüstung parat.



Die Perspektive offenbart auch den Blick nach hinten und zur Seite. Auf diese Weise entgeht dem Spieler kein Gegner, der in Sichtweite ist.



DIE RIVALEN

An PC-Titeln aus dem Genre der isometrischen Actionspiele lassen sich momentan nur Little Big Adventure und Crusader direkt vergleichen. Crusader liegt nach Punkten nur knapp vorne.

Disziplin	Little Big Adventure	Crusader
Animationen	8	10
Grafik	8	9
Steuerung	6	9
Handlung	9	5
Abwechslung	8	5
Musik	7	10
Soundeffekte	7	9
Motivation	10	10
Schwierigkeit	9	9
Puzzles	10	8
GESAMT	82 Punkte	84 Punkte

Statement



Der Eindruck, hier wurde ein bißchen bei Little Big Adventure stiebitzt, läßt sich auch nach längerem Spielen nicht verwerfen. Allerdings hat Crusader in einigen Punkten die Nase vorn: da die Missionen trotz der vielen Puzzles und der gigantischen Ausmaße allesamt ziemlich linear aufgebaut sind, entfällt das lästige Durchqueren bereits aufgesuchter Räume. Außerdem reagiert die Steuerung etwas schneller und akkurater als im Spiel von Adeline. Wegen der martialischen Handlung ist die USK-Einstufung „Ab 18" auch durchaus zu unterstreichen. Wer eine gute Aufbereitung eines recht simplen Spielprinzips sucht und für sein Geld wirklich langanhaltenden Spielspaß haben will, findet momentan nichts Besseres.

Ultima-Reihe. Allerdings wird der Bildschirm dabei nicht laufend mit den Bewegungen des Spielers mitgescrollt, sondern nur dann verschoben, wenn man einen neuen Raum betritt bzw. an den Bildschirmrand kommt. In Anbetracht der detaillierten SuperVGA-Grafik mit einer Unzahl von flüssigen Animationen wäre eine Scrolling-Routine sicherlich auch eine zeitkritische Sache gewesen. Sowohl die Räume selbst als auch alle Gegenstände, Möbelstücke und Charaktere entstammen einem Rendering-System, das in puncto Detailreichtum kaum einen Wunsch offen läßt. Da es sich um ein astreines Ballerspiel handelt, wurde von Anfang an darauf Wert gelegt, daß der Spieler auch wirklich auf alles (!) schießen kann, was er will. Für absolut jedes Inventarstück, das in Crusader zu finden ist, hat das Grafiksystem dementsprechend auch spektakuläre Explosionsszenen parat. Das geht sogar so weit, daß sich Büro-Drehstühle wild zu drehen beginnen und Cola-Automaten ihre Ladung ausspucken, wenn sie einen Querschläger abbekommen. Gesteuert wird die rot uniformierte Spielfigur wahlweise mit Joystick, Tastatur oder Maus bzw. mit Kombinationen aus zweien davon. In unserem Test hat sich eine Tastatur-/Maus-Kombination bewährt, wobei die Maus für Laufrichtung und Schußabgabe benutzt wurde, während über die Tastatur Funktionen wie Laufen, Springen, Ducken und Waffenauswahl gesteuert wurden. Um versehentliche Schüsse zu vermeiden, wurden zwei verschiedene Modi eingebaut: Im „normalen" Lauf-Modus bleibt die Waffe im Holster, und der Spieler kann sich auf das Rennen, Springen und Durchsuchen von Möbelstücken und toten Gegnern konzentrieren. Ein Doppelklick mit der linken Maustaste wechselt dann in den Feuer-Modus, in dem ein rotes Fadenkreuz als Zielhilfe fungiert. Drückt der Spieler eine entsprechende Taste, wird nach dem Schußwechsel wieder zurückgeschaltet.





Für die deutsche Version werden einige Entschärfungen vorgenommen. Das Blut und einige Spezialeffekte, die in unsere Vorabversion noch enthalten waren, werden dann nicht mehr zu sehen sein.

Langzeit-Spielspaß

Neben dem eigentlichen Spielteil gibt es - wie schon erwähnt - einen Story-Modus, der seine Atmosphäre vor allem aus den zahlreichen Videosequenzen mit echten Schauspielern bezieht. Die Videos sollen sich laut Hersteller auf eine Gesamtlänge von über 90 Minuten summieren, was schon etwas erstaunlich ist, wenn man bedenkt, daß jede einzelne der 17 Missionen mit einem eigenen Techno-Soundtrack in CD-Qualität untermalt ist. Für die Bewältigung eines Levels sollte ein fortgeschrittener Action-Spieler in einem höheren Schwierigkeitsgrad (es gibt fünf davon) durchaus einen ganzen Nachmittag ansetzen. Dank zweier verschiedener Speicherfunktionen - Quick-Save und Standard-Save - kann das Spiel vor schwierigen Situationen beliebig oft abgespeichert und fortgesetzt werden. Außerdem lohnt sich ein langsames und sorgfältiges Vorgehen schon allein wegen der versteckten Räume und zusätzlichen Gegner, die sich auf Ihrem Konto allmählich in einem ganz hübschen Sümmchen bemerkbar machen.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

	VGA	SVGA	●
●	Tastatur	AdLib	
●	Maus	SoundBlaster	
●	Joystick	Roland	
	HD 30 MB	General Midi	
	CD 600 MB	Audio	●

REQUIRED
486/66, 8 MB RAM, SVGA, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

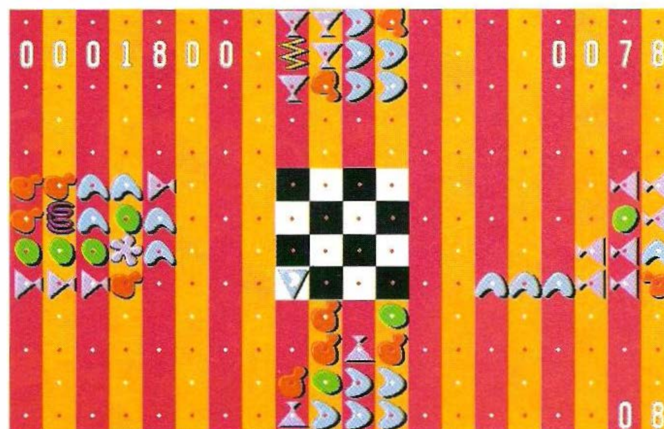
Grafik	90%
Sound	88%
Handling	80%
Spielspaß	89%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Origin/EA
Preis	ca. DM 130,-
CD-Advantage	sehr gut

Zoop

Coop des Jahres

Wunder gibt es immer wieder. Viacom hat eins davon auf eine 3,5″-Diskette gepackt, schreibt ganz groß ZOOP drauf und hypt es als die größte Revolution im Entertainment-Bereich seit Erfindung der Fernbedienung. Zeit für einen relativierenden Zwischenruf!



Faszinierend: Level für Level ändern sich die Hintergrund-Farben - selten wurden die Chips von 2 MB-SVGA-Karten derart gefordert.

Die simpelsten Ideen sind oft die besten - das bestätigt Ihnen jeder Gameboy-Tetris-Fetischist. Deshalb lautet das Konzept von ZOOP auch „Tetris an allen Fronten". In der Mitte des Bildschirms befindet sich ein Karree, und auf den vier angrenzenden Seiten rücken regelmäßig farbige Klötzchen nach. Mit Hilfe des Cursors im Innern des Vierecks verschwinden angrenzende Objekte gleicher Farbe, wenn man nach Justierung der entsprechenden Spalte auf eine Taste haut. Hört sich etwas kompliziert an, ist aber furchtbar easy und absolut fesselnd. Neun Schwierigkeitsgrade, 99 Levels, SVGA-Grafik, unorthodoxe Soundeffekte und ständig neue Power-Ups (Universal-Beamer, Multiplikatoren usw.) ändern nichts am auffällig schmucklosen Look. Interessant dürfte noch der Netzwerk-Modus sein: Wer zuerst eine bestimmte Anzahl von Blöcken abbaut, gewinnt die Runde - das haßfördernde, gegenseitige Zuschustern von Klötzchen fehlt leider. Übrigens: Damit auch ja niemand dieses Spiel verpaßt, sind Umsetzungen für nahezu jedes gängige System in Vorbereitung. Vom Nintendo Super NES über den Mega Drive bis hin zu den Next Generation-Konsolen Saturn und PlayStation wird das ZOOP-Fieber generalstabsmäßig über das ausgehende 20. Jahrhundert hereinbrechen. Schön, daß sich mal jemand die Mühe macht und diese neumodischen 3D-Kisten bis zum letzten Bit ausreizt. Dabei hat das Teil wirklich einen ungeheuren Suchtfaktor, aber ob der den empfohlenen Freundschaftspreis von 50 Mark wert ist?

Petra Maueröder ■

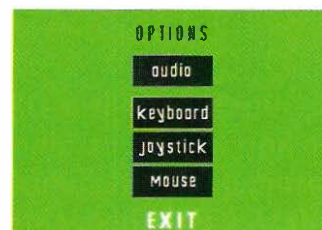
Statement



Und es hat ZOOP gemacht: Ein Geschicklichkeitsspiel auf Shareware-Niveau mit geklauten Geistesblitzen von Columns und Dr. Robotnik's Mean Bean Maschine wird nicht automatisch dadurch besser, wenn man daraus mit asketischem Design schon fast eine Art Religion macht - Motto: Das gemeine Volk möge Command & Conquer spielen, der kultivierte PC-User reserviert sich eine Task für ZOOP.



Geniale Animationen: Das Stage-Rädchen rotiert per Mausklick.



Die Kunst des Weglassens beherrschen die Designer perfekt.



Rechts oben wird die Anzahl der noch zu eliminierenden Objekte angezeigt. Innerhalb der Reihen entdeckt das geschulte Auge einige nützliche Extras.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 2 MB	General Midi
CD -MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486DX/2-66, 8 MB RAM

MULTIPLAYER
Netzwerk-Modus für bis zu vier Spieler

RANKING

Geschicklichkeit

Grafik	25%
Sound	45%
Handling	85%
Spielspaß	51%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	VIACOM
Preis	ca. DM 50,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

NBA Jam T.E.

Her mit der Kugel...

In den Spielhallen war der Williams-Automat lange Zeit ein Renner, auf den Konsolen ging der Titel richtig ab - jetzt also beglückt uns Acclaim mit der PC-Konvertierung. NBA Jam versteht sich nicht als Simulation, vielmehr ist Joystickrütteln im Eilzugtempo angesagt.

Alle Teams der NBA stehen mit jeweils drei Spielern unterschiedlichster Qualitäten zur Mannschaftswahl parat. NBA Jam wird Zwei gegen Zwei gespielt, ein Spieler sitzt als Reservist zunächst auf der Bank. Das ist auch gut so, denn das Motto „fair geht vor" wurde hier ins Gegenteil verkehrt: Der Weg zum Korb darf freigeboxt werden, die Sprites des gegnerischen Teams werden zu Boden geschubst und Sprünge bis zur Hallendecke für spektakuläre Slam Dunks sind an der Tagesordnung. Gesteuert wird am besten mit dem Joypad, zumindest ein digitaler Joystick sollte es unbedingt sein, sonst droht schon nach kurzer Spielzeit die Einlieferung in die Klappsmühle. Die Basketballer wuseln nämlich über den Monitor, als ginge es darum, den letzten Platz im olympischen 100-Meter-Finale zu ergattern. Wem das Tempo immer noch nicht reicht, der kann seine Recken mittels Turbo-Taste beschleunigen, im Optionsmenü Power-Ups einstellen oder gar die Spielgeschwindigkeit erhöhen.



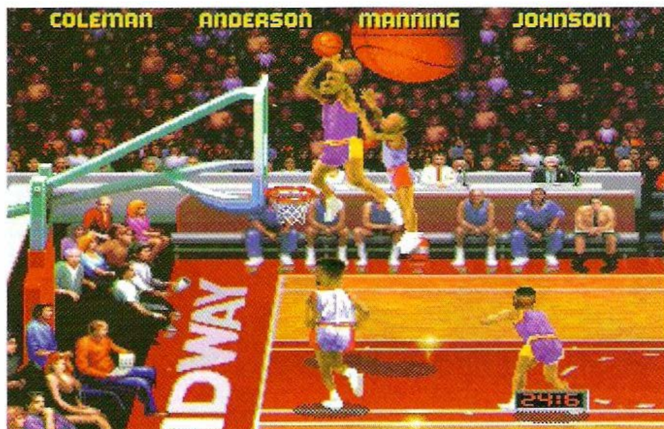
Aua! Wer hier im Weg steht, wird gnadenlos auf das Parkett geboxt.



Hier wird werden die diversen Spiel-Features eingestellt.

Fly high

Bei nur einem Mannschaftskollegen auf dem Feld sind die spielerischen Möglichkeiten stark eingeschränkt. Hier und da darf ein Paß gespielt werden, geblockt wird eh, was das Zeug hält, ansonsten gilt die Devise Augen zu und durch! Bei der Eingabe bestimmter Buchstabenkombinationen sind im Auswahlmenü Spezial-Spieler anwählbar, mit denen das Siegen leicht fallen sollte. Grafisch kann das Spiel überzeugen. Die seitliche Kameraperspektive ist mit Bedacht gewählt und kommt der Steuerbarkeit der Spieler-Sprites sowie der Darstellung der putzigen Animationen zugute. Ab und an verschwindet ein Spieler zwar für kurze Zeit oben aus dem Blickfeld, aber nur, um bald darauf mit einem unglaublichen Dunk über dem Korb aufzutauchen. Gerade aufgrund der General Midi-Unterstützung hätte man NBA Jam ein paar fetzige Musikstücke mehr gewünscht, denn die Geräuschkulisse ist auf Dauer doch etwas eintönig.



Schneller, höher, weiter! Solche spektakulären Slam-Dunks sind mit NBA Jam T. E. kein Problem. Man beachte die Sprunghöhe der Sprites.

Für Action-Freaks

Wenn Sie über einen Adapter für vier Joysticks verfügen und die Beschaffung von drei Spielpartnern kein Problem darstellt, ist NBA Jam genau das richtige Spiel. Zwar kommt auch gegen den Computer gepflegter Spielspaß auf, Arcade-Feeling entsteht jedoch erst mit menschlichen Kontrahenten.

Christian Bigge ■

Statement



Mit dem Joypad spielt sich NBA Jam dermaßen flott, daß so manche Feinheit im Getümmel untergeht. Gepflegtes Paßspiel ist bei nur zwei Akteuren pro Mannschaft sowieso nicht gefragt. Augen zu und drauf heißt die Devise. Wem diese Action gefällt, darf ruhig zugreifen, denn technisch ist das Spiel wirklich gut. Ich persönlich vergnüge mich lieber mit dem anspruchsvolleren NBA Live von E.A.Sports.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 12 MB	General Midi
CD 103 MB	Audio

REQUIRED
486er, 33 MHz, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486er, 66 MHz, 8MB RAM DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler gleichzeitig

RANKING

Sportspiel

Grafik	75%
Sound	67%
Handling	70%
Spielspaß	70%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 109,-
CD-Advantage	befriedigend

Chewy: Escape From F5

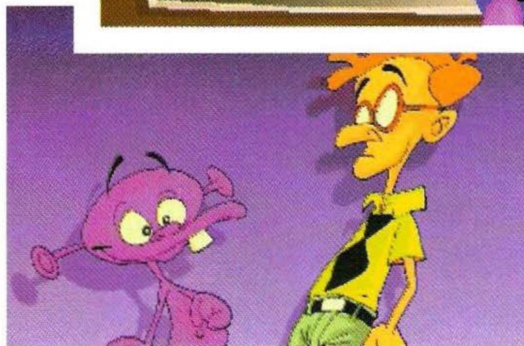
Flucht nach vorn

Er ist eingefleischter Vegetarier, Tierversuchsgegner und bastelt seiner Mama jedes Jahr anläßlich des Muttertags eine Buddelflasche mit der Miniatur seines Raumgleiters: Der pinkfarbene Außerirdische Chewy ist wie seine Vorbilder Sam und Max einer dieser Hab-mich-lieb-Adventure-Helden, die man am liebsten in Plüsch-Ausführung abends ins Bett mitnehmen möchte. Für Chewy unterbricht Blue Byte den Betriebsurlaub auf der Battle Isle und startet einen Frontal-Angriff auf Zwerchfell und Gehirnschmalz.













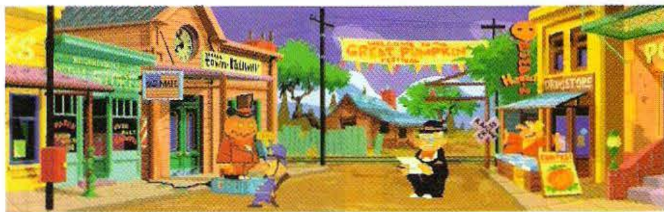


Nach einem mißglückten Überfall von „Wing Commander" Ltd. Clint und Chewy auf das Hauptquartier der giftgrünen Borx wird der Hauptdarsteller eingebunkert, während sein Vorgesetzter an Bord seines Raumschiffs in den Dschungel von Amazonia rauscht. Da sitzt er nun in seiner Zelle auf dem Borx-Planeten F5 und brütet über einem Fluchtplan, um sich auf die Suche nach Clint zu begeben. Weil nach Murphys Gesetz ein Unglück selten allein kommt, bereiten die Borx zeitgleich auch noch die Ergreifung der Weltherrschaft vor. Unvermuteterweise gelingt es ihm, das ungastliche Gestirn zu verlassen. Bei einer Notlandung auf der Erde crasht Chewy in den Keller des Hauses von Schriftsteller Howard Suckerman. Howard ist eine echte Flasche. Seine literarischen Ergüsse sind derart langweilig, daß er bereits beim Schreiben derselben vom Schlaf übermannt wird. Das Zusammentreffen dieser ungleichen Persönlichkeiten bleibt freilich nicht ohne Folgen. Bis der Spieler aber Zeuge dieser Szenen wird, hat er bereits mehrere Stunden vor dem Monitor verbracht und dabei gerade mal ein Fünftel des Adventures geschafft. Unglaublich, aber wahr: Bei Chewy gibt es tatsächlich ein altmodisches Inventory, eine Iconleiste (rechter Mausklick genügt), typische Aktionen wie „Reden" und „Benutzen", Multiple Choice-Dialoge sowie viele, viele intelligente und nachvollziehbare Puzzles. Das wär' auch was für Sie? Na, dann herzlich willkommen in der Welt von Chewy!

One-Man-Show

Carsten Wieland ist unbestritten das Beste, was die deutsche Computerspiele-Industrie in Sachen Grafik und Animation derzeit zu bieten hat. Bei Chewy hat sich das Allround-Talent aus Hamburg mal wieder selbst übertroffen: Von ihm stammen nicht nur sämtliche Figuren und die Story, sondern auch der größte Teil der Musik (die sich bei praktisch mit jedem Bild ändert). Die Screenshots bringen nur ansatzweise rüber, wieviel Hingabe vor allem in den zahllosen Cut Scenes und Sprite-Animationen steckt. Wer beim Anblick eines „Chewy mit Kürbiskopf" nicht zwangsläufig in einen Dauer-Grinse-Zustand verfällt, muß schon ein ziemlich griesgrämiger Sauertopf sein.
Die bildschirmfüllenden, farbenprächtigen, scrollbaren







Für diese „Mega-Screenshots" haben wir jeweils mehrere Bilder einer Szene zusammengeklebt: Im Spiel werden diese Schauplätze munter gescrollt.

Hintergründe wurden vom Meister höchstpersönlich „handgemalt", sind also direkt am PC mit Maus, Deluxe Paint und dem Autodesk Animator entstanden. Und obwohl es sich „nur" um VGA-Grafik handelt, sieht das Ganze um Längen besser aus als so manche 640 x 480-Pixel-Orgie. Technisch braucht sich das Spiel nicht zu verstecken: Insbesondere die späteren Abschnitte wurden recht großzügig mit Licht- und Schatteneffekten ausgestattet.
Während Simon the Sorcerer 2 vom Grafik- und Puzzle-Stil her den Monkey Island-Stil nachahmt, orientiert sich Chewy sehr offensichtlich an Day of the Tentacle und Sam & Max. Der typische Grafik-Look ist aber keine LucasArts-Erfindung, sondern stammt - so Wieland - ursprünglich aus dem Comic-Bereich. Putzige Sprachausgabe von echten Profis und zeichentrick-adäquate Effekte bilden neben den Soundtracks den akustischen Background.

Langzeit-Studien

Chewy ist eigentlich viel zu schön, um wahr zu sein. Von einigen kleinen Mängeln blieb deshalb auch dieses Adventure nicht verschont: Aufgefallen ist



Das Filmteam dreht seit Jahrzehnten im Urwald und hat deshalb den Siegeszug des Farbfilms verpaßt.

Zeichentrickreich

An Kinofilmen und Computerspielen (inklusive Chewy!) wird so ziemlich alles durch den Kakao gezogen, was irgendwann ein paar Dollar eingespielt hat: Vom Cola-Automaten über den Kostümverleih bis zum Einsiedler wird z. B. die Monkey Island-Serie bemüht. Auch die Texte enthalten Unmengen von Anspielungen und Insider-Gags. Der ultimative Chewy-Humor-Kompatibilitätstest: Wenn Sie über einen Hotel-Portier lachen können, der den Hinweis auf die tropfende Wasserleitung mit den Worten „Ich warte schon seit Wochen auf Mario, den Klempner" quittiert, sind Sie hier genau richtig. Am meisten Witz versprühen natürlich die Animationen und Grafiken. Einige besonders gelungene Beispiele möchten wir Ihnen nicht vorenthalten.


Anflug auf den Graben des Todessterns (Star Wars)

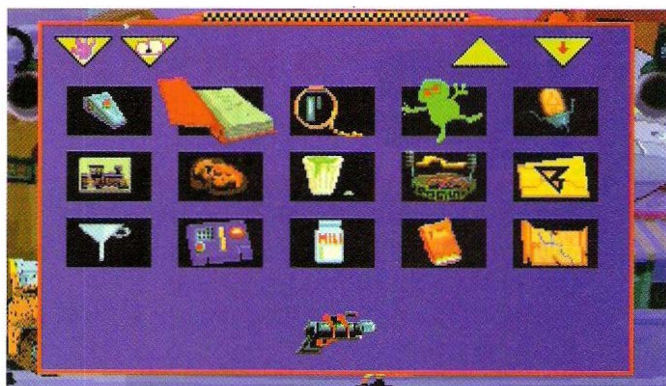

Kommandobrücke mit „Imperator" (Star Trek/Star Wars)


Lorenfahrt (Indiana Jones und der Tempel des Todes)


Weltraum-Basis (Wing Commander)

uns unter anderem, daß die Handlung ziemlich „straight" verläuft - Sie können zwar allerhand ausprobieren, aber mehrere Lösungen für ein und dasselbe Problem läßt das Programm nur selten zu. Warum kann man z. B. die Kautschukpflanze nur mit einer Machete anbohren und nicht mit dem Korkenzieher? An etlichen Stellen würde man sich außerdem wünschen, daß „falsche" Anläufe individuellere Reaktionen zur Folge haben.
Wie lange wird Sie Chewy von anderen Beschäftigungen abhalten? Wer die Komplettlösung kennt, braucht etwa vier bis fünf Stunden - wohlgemerkt: Das ist die Netto-Spielzeit! Nach unserer Einschätzung dürfte ein durchschnittlicher Spieler mit Sierra-, Westwood- und LucasArts-Diplom zwischen 25 und 40 Stunden benötigen. Die Puzzles sind in sich stimmig und logisch, und die Abgedrehtheiten löst man wie üblich mit etwas Experimentierfreude. Den Schwierigkeitsgrad hat man in der Anfangs-Phase bewußt niedrig angesetzt; wegen der zunehmenden Zahl der Szenarien (insgesamt genau 100) und dem rasch expandierenden Inventory (rund 120 Gegenstände werden gekauft, getauscht oder einfach mitgenommen) ändert sich das bald. Weil weder ekelhafte Sackgassen noch „unlösbare" Rätsel nerven, ist das Adventure fast schon so etwas wie eine eierlegende Wollmilchsau und deshalb für Einsteiger wie Fortgeschrittene gleichermaßen geeignet.

Petra Maueröder ■


Im Inventory türmen sich zeitweise Dutzende von Requisiten, die auch kombiniert werden können.


Die selbsterklärende und vergleichsweise spartanisch ausgestattete Icon-Leiste zeigt sich erst per Mausklick.


Chewy ist mit der Maskerade aus dem Kostümverleih kaum wiederzuerkennen.

Statement



Wenn Sie Sam & Max und Day of the Tentacle für das Nonplusultra im Adventure-Bereich halten, werden Ihnen bei Chewy die Tränen der Rührung nur so über die Wangen kullern: Die Animationen sind nun wirklich das Drolligste, was man seit langem auf einem PC-Monitor gesehen hat. Nach einem Blick in die Komplettlösung im Tips & Tricks-Teil werden Sie mir zustimmen, daß Chewy ein geradezu „fundamentalistisches" Adventure geworden ist. Das Inventory birst schier vor irren Gegenständen, und nur durch die ultra-komischen Cut Scenes wird man bei der Lösung dieser Puzzle-Lawine unterbrochen - das ist Balsam für eine Interactive Movie-geschundene Redakteurs-Seele. Mit etwas frecheren Texten und einigen „genialen" Rätseln hätte Chewy auch gut in die LucasArts-Kollektion gepaßt - und das ist das größte Kompliment, das man einem solchen Spiel machen kann.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 16 MB	General Midi
CD 400 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-50, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-Rom

RECOMMENDED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-Rom

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	85%
Sound	80%
Handling	85%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

PGA Tour Golf 96

Enhanced

Da geht er hin, der nächste Hunderter: Die Knaben von EA Sports haben beim 96er-Update eine Menge an lobenswerter Detailarbeit geleistet.

Daß Ihnen diesmal nur zwei neue Golfplätze zugestanden werden (demnächst folgen kostenpflichtige Erweiterungs-CD-ROMs), ist nicht der einzige spritzige Einfall der Programmierer: In der vielgepriesenen fotorealistischen SVGA-Landschaft plumpsen die Golfbälle seit neuestem in Bächlein und Tümpel, in denen sich die malerische Umgebung spiegelt. Die treibenden Kräfte einer Pentium-CPU plus 8 bis 16 MB RAM garantieren nun endlich „pausen-lose" Golf-Freuden. Serienmäßig enthalten sind das althergebrachte Experten-Gesülze („This could be a Bogie!"), informative „Fly-Bys" und Videosequenzen, die einlullenden Gitarren-Klänge und die quakende, plätschernde und tschilpende Geräuschkulisse. Naturgetreuere Grafik, spannende Türnier-Modi, stufenlos einstellbare Blickwinkel, ständig präsente Kamera-Perspektiven und eine noch präzisere Ball-Kontrolle dürften auch emanzipierte Links 386-Golfer entzücken.

Petra Maueröder ■



Zum wiederholten Male stellen sich PGA-Persönlichkeiten wie Craig Stadler als Trainings-Partner zur Verfügung.



Auch das ist neu: Zwei Fenster dokumentieren die derzeitige Position des Golfbällchens.



Beim Putten unterstützen Sie ein Bodengitter und eine „Zielscheibe".

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 59 MB	General Midi
CD 444 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadroSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Maximal 4 Spieler an einem PC

RANKING

Simulation

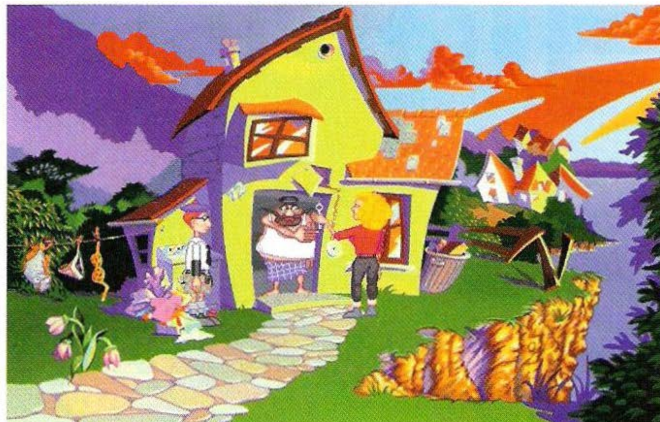
Grafik	90%
Sound	75%
Handling	85%
Spielspaß	87%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Was Sie schon immer über Schottland wissen wollten, aber bislang nicht zu fragen wagten: Gibt´s das Ungeheuer von Loch Ness wirklich? Was tragen die Schotten unter ihrem Kilt? Und wie gut ist das aktuelle Software 2000-Adventure, das in dieser Gegend spielt?

Archibald Applebrook's Abenteuer

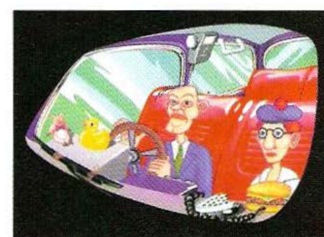
Schotten-Witz



Nein, Archibald trägt keine Wärmflasche auf dem Kopf, sondern ein schmuckes Schotten-Mützlein.



Das bezaubernde Intro zählt zu den wenigen Attraktionen des Spiels.



Voller Durchblick: Mit dem Taxi läßt sich der Antiheld herumkutschieren.

Archibald Applebrook ist ein selten prüder Knabe, der der Welt beweisen will, daß man es auch mit einer Brillenglas-Stärke im zweistelligen Dioptrienbereich zu etwas bringen kann. Wegen eines wunderlichen Reisetagebuchs schmeißt er seinen gutbezahlten Job als Bücherstapler in der Bibliothek von Llwellhynn hin und besucht zusammen mit Reporterin Melanie Mockingbird 65 Fullscreen-SVGA-Bildschirme. Die höhere Auflösung ist an sich eine löbliche Absicht, aber durch die kindische Aufmachung und die kärglichen Animationen (Moonwalker-Effekt, staksige Gangart) verpufft die erhoffte Wirkung - da mögen die graphischen Einfälle ansatzweise noch so originell sein. Weil bei einem Adventure die Selbstironie zum guten Ton gehört, beschreibt Archibald z. B. einen gelben Kreis mit den Worten: „Das soll die Sonne sein. Hat der Grafiker nicht ganz getroffen." Bitte lachen Sie - jetzt!

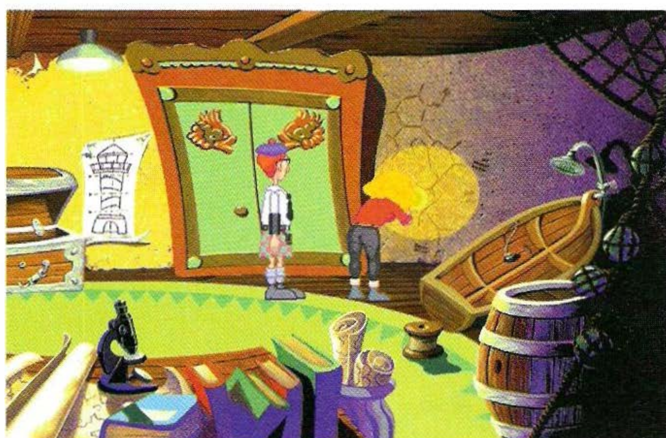
Der digitalisierte Smalltalk bewegt sich auf einem Niveau, bei dem die Streichhölzchen zwischen den Augen bedenklich zu knirschen beginnen. Kleine Kostprobe direkt aus der Debatte zwischen dem Leuchtturmwärter und Fräulein Melanie: „Na, also dann ..." - „Na gut, aber ..." - „Was, aber?" - „Nichts nichts ..." - „Na fein ..." - „Äh, Miss ..." - „Ja?" - „Nichts, bis dann ..." - „Ja, bis dann ..." usw. Obendrein haben die Sprecher diesen fatalen Probieren-kann-man's-ja-mal-Langweiler-Slang drauf, der schon anderen Spielen (siehe Flight of the Amazon Queen) das Motivations-Genick gebrochen hat. Auch die Puzzles sind kein Quell grenzenlosen Jubels: Zwischen Hunderttausenden von Pixeln lauert bestimmt ein Schlüsselchen, das in ein Türschloß der näheren Umgebung paßt - na klasse. Auch von der Spielzeit her wird Chewy nicht einmal ansatzweise erreicht.

Petra Maueröder ■

Statement



Der Bundesgesundheitsminister warnt: Dieses Spiel gefährdet Ihre gute Laune. Verkrampfte Komik in den langatmigen Texten, alberne Grafiken, kompliziertes Inventory-Handling und lasches Synthesizer-Geklimper machen die Suche nach positiven Aspekten problematisch. Wenn Sie mal wieder ein richtig gutes Adventure spielen wollen, werden Sie mit Chewy glücklicher.



Nur wer genau hinschaut, entdeckt den oft winzigen Kleinkram, der in den Grafiken versteckt wurde.

SPECS & TECS

VGA	SVGA ●
Tastatur	AdLib
● Maus	SoundBlaster ●
Joystick	Roland
HD 4 MB	General Midi
CD 260 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-40, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	65%
Sound	60%
Handling	65%
Spielspaß	43%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

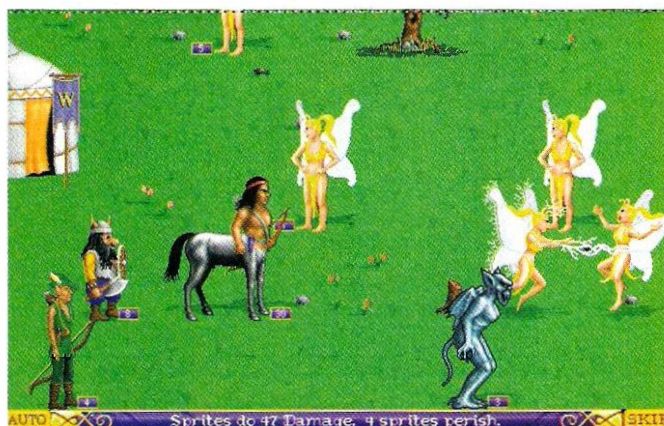
Heroes of Might and Magic

Heldensage

Wenn alle Helden so lange auf sich warten ließen wie die Heroes of Might and Magic, wäre so manche Jungfrau mittlerweile Drachentoast. Mit mehrmonatiger Verspätung präsentiert New World Computing sein neuestes strategisches Rollenspiel.

Der Spieler beginnt als Einzelkämpfer mit einem Schloß und einer Handvoll Soldaten. Der einzig sichtbare Bereich auf der Karte besteht aus der kleinen Region, die das Heimatschloß umgibt. Von dieser Basis ausgehend, müssen neue Ländereien, Schlösser und Städte erobert werden. Im Einzelspiel bekämpft man dabei drei computergesteuerte Gegner, versucht ihre Schlösser zu erobern und deren Helden zu besiegen. Bei der Variante „King of the Hill" verbünden sich die Computergegner und fallen zu dritt über den Spieler her. Bei der Campaign müssen nacheinander der acht verschiedene Missionen erfüllt werden. Darüber hinaus sorgt noch eine Vier-Spieler- (Netzwerk) und eine Zwei-Spieler-Option (an einem Rechner) für Abwechslung.
Die Helden lassen sich in vier Charakterklassen unterteilen: Ritter, Barbaren, Zauberin oder Kriegsherr stehen zur Verfügung! Jede Klasse verfügt über besondere Stärken und Schwächen. Durch den Gewinn von Schlachten und das Finden versteckter Artefakte erhöhen sich die Charakterattribute entsprechend. Jeder Held kann bis zu fünf Truppenarten mit einer beliebig großen Anzahl von Soldaten gleichzeitig kommandieren. Wenn die Schlacht beginnt, ist der Aktionsradius des Anführers auf Zaubersprüche begrenzt, d. h. er kann nur indirekt in das Geschehen eingreifen. Mit der Loyalität unserer Anführer ist es allerdings nicht besonders weit her; sie entspricht in etwa der eines Bundesligaspielers. Wenn er die Schlacht verliert, läßt er seinen Herrn kurzerhand im Stich und muß wieder neu rekrutiert werden. Schlösser können ständig ausgebaut werden und - bei entsprechend guter Finanzlage - mit Schiffswerften, Gilden usw. verbessert werden.
Die Schlachten finden auf einem speziellen Schlachtenbildschirm statt. Die Angreifer befinden sich auf der rechten, die Verteidiger auf der linken Seite. Die Truppenbewegungen erfolgen in abwechselnden Spielzügen. Wenn ein Schloß belagert wird, befindet man sich hinter den Mauern, während die Belagerer versuchen, die Befestigungsanlagen mit Katapulten zu zertrümmern.
Heroes of Might and Magic läuft in einer SVGA-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten. Die Grafiken und Animationen sind teilweise recht beeindruckend und der stimmungsvolle Sound schafft zusätzliche Atmosphäre.

Markus Krichel ■



Wer auf dem Super Nintendo oder dem Mega Drive schon Erfahrung in Bezug auf Rollenspiele gesammelt hat, wird mit dem Kampfsystem von Heroes of Might & Magic kaum Probleme haben.



Wie bei einem Rollenspiel werden jedem Charakter Attribute zugeteilt.


Die strategische Komponente erinnert ein wenig an Warlords 2!

Statement



HOMM leidet unter der üblichen Krankheit: der Computer schummelt! Egal wie clever und gewitzt man sich anstellt, der Rechner kennt immer die gegnerische Position und Truppenstärke. Die Suche nach erfolgversprechenden Taktiken erweist sich deshalb für Einsteiger eher frustrierend. Wer mit Strategiespielen schon Erfahrungen gesammelt und die richtigen Taktiken herausgefunden hat, wird für einige Zeit an den Bildschirm gefesselt!

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 5 MB	General Midi
CD 500 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler über Netzwerk, 2 Spieler an einem Rechner

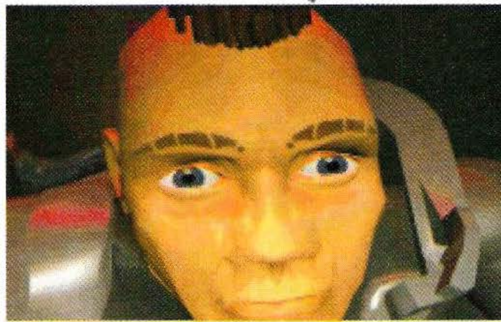
RANKING

Strategiespiel

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	82%
Spielspaß	78%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	New World Comp.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend







Alien Odyssey

Genre-Cocktail

Nachdem das Action-Spiel Creature Shock Anfang dieses Jahres für beträchtlichen Aufruhr gesorgt hatte, wird der inoffizielle Nachfolger mit nicht ganz so großem Wirbel empfangen. Obwohl das Spiel in Handlung und Gameplay stark an den Vorgänger erinnert, trägt die Packung jetzt außerdem nicht mehr das Virgin-Label, sondern das im Spielebereich noch relativ unbekannte Enblem des Elektronikriesen Philips.

Die Hintergrundstory trägt ähnliche Züge wie Creature Shock. Als Pilot eines Erkundungsraumschiffes auf der Suche nach außerirdischen Lebensformen sitzen Sie nach einer Crash-Landung auf dem Planeten Betan fest. Wie sich herausstellt, wird der erdähnliche Planet von zwei Alienrassen bewohnt, die sich mit allerlei Hi-Tech-Waffen bekriegen. Die Entscheidung, mit welcher von beiden Seiten Sie sympathisieren sollen, fällt nicht schwer: da die eine Rasse (die Daks) eindeutig die stärkere und noch dazu grausamere ist, und ein Untergrundkämpfer der „Guten" Ihnen gleich zu Spielbeginn aus der Patsche hilft, beschließen Sie, an der Seite von Gaan gegen die Unterdrücker zu kämpfen. Das Spiel teilt sich in vier verschiedene Abschnitte auf, die nacheinander bewältigt werden müssen. Gleich zu Beginn gilt es, mit einem Hoverbike durch ein Waldgebiet zu rasen, das von Dak-Kriegern nur so strotzt. Wie bereits von Creature Shock gewohnt, läuft die rasante Motorrad-Fahrt als vorberechneter Video-Film vor Ihnen ab. Des Spielers Aufgabe ist dabei lediglich, mit der Maus ein Fadenkreuz über den Bildschirm zu bewegen und auf alle Gegner zu schießen, die ihm dabei ins Blickfeld kommen. Damit das Ganze nicht zu einfach wird und auch ein gewisser „Kitzel" ins Spiel kommt, werfen die Gegner Ihnen Minen vor die Flugmaschine, die ebenfalls abgeschossen werden müssen. Hat man den Waldlevel heil überstanden und ausreichend viele Gegner vom Hoverbike gefegt, geht es weiter in das Hauptquartier der Daks. Hier warten neben einem weiteren Action-Level, bei dem Sie, in einem Raumschiff sitzend, enge Gänge mit zahlreichen Gegnern, Energie-Barrieren und Luftminen durchqueren müssen, auch zwei adventure-ähnliche Spielteile auf Sie. In Alone-in-the-Dark-Manier steuert man dabei seine Spielfigur durch Dutzende von Räumen, um zu guter Letzt dem Führer der Daks Auge in Auge gegenüberzustehen.



Wie bei vergleichbaren Titeln dieses Genres, steuert man in dieser Szene das Gefährt nicht selbst, sondern führt nur das Fadenkreuz über den Bildschirm.

Es lebe die Freiheit

Auf dem (Fuß-)Weg durch die Dak-Basis stehen dem Spieler bedeutend größere Steuermöglichkeiten zur Verfügung als in den Actionparts. Neben grundlegenden Bewegungen in alle Himmelsrichtungen kann die Spielfigur diverse Ausweichmanöver, wie Side-Steps, Sprünge und Hechtrollen durchführen. Natürlich müssen auch verschiedene Gegenstände eingesammelt (Energie-Boni, etc.), Schalter





Grafisch wird viel geboten - die gerenderten Hintergründe des Weltraumspiels müssen sich hinter dem Vorgänger Creature Shock nicht verstecken.





umgelegt und Sicherheitsmechanismen deaktiviert werden. Am tückischsten ist allerdings ein Alien-Alphabet, das der Spieler von Hand decodieren muß, um im Spiel weiterzukommen. Grafisch sind die Adventure-Parts fast noch gelungener als die vorberechneten Action-Sequenzen: Aus Sicht einer „virtuellen" Kamera dirigiert man den Helden frei durch die jeweilige Location (in Creature Shock waren freie Bewegungen noch nicht möglich), ohne auf vorgegebene Bewegungsbahnen achten zu müssen. Diese Freiheit in der Steuerung steigert das Gefühl, es mit einem „echten" Actionspiel zu tun zu haben. Natürlich wird auch in den Adventure-Parts reichlich gekämpft - Ihre Waffe müssen Sie gegen Wächter, dinosaurierähnliche Monster und Gegenstände, die ihnen im Weg sind, richten. Insgesamt können rund hundert Räume besucht werden, die sich zu etwa gleichen Teilen auf die beiden Adventure-Parts verteilen. Um hier zusätzliche Abwechslung zu schaffen, wurde der actionreiche Minen-Level dazwischengeschoben.

Thomas Borovskis ■



Erkennen Sie Ähnlichkeiten mit Alone in the Dark? Wir meinen, ja...



Die seltsamen Symbole am Rand des Bildschirms gehörnen zum Alien-Alphabet, das der Spieler zur Lösung des Abenteuers entziffern muß.

Statement



Trotz zahlreicher Verbesserungen gegenüber Creature Shock, das von Argonaut vor gut einem Jahr noch für den Konkurrenten Virgin programmiert wurde, ist der Aha-Effekt bei Alien Odyssey nicht mehr ganz so groß. Obwohl sowohl die Action-Sequenzen als auch der Adventure-Teil technisch wieder perfekt inszeniert wurden, reißen üppige Render-Grafiken inzwischen niemanden mehr vom Hocker. Noch dazu wurden die Verbesserungen bei den beiden Adventure-Parts (den Vergleich mit Alone in the Dark & Co kann man sich einfach nicht verkneifen) durch mangelnde Abwechslung bei den Baller-Videosequenzen erkauft. Unter dem Strich bleibt ein solides Action-Adventure, das aber keine Maßstäbe mehr setzen kann.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 500 MB	Audio

REQUIRED
486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, QuadroSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

Grafik	88%
Sound	79%
Handling	70%
Spielspaß	73%

Spiel	englisch
Handbuch	mehrsprachig
Hersteller	Philips/Argonaut
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Steel Panthers

Im Westen was Neues

Wer Identifikationsprobleme mit den winzigen Truppenicons bei Panzergeneral hatte, darf nun wieder seine Ordensammlung polieren: In SSIs neuestem Gemetzel Steel Panthers scheucht der Feldherr einzelne Panzer und Truppenteile übers Hexfeld statt sich mit abstrakter Symbolik abzugeben.

Steel Panthers versetzt den Strategen in die Zeit des Zweiten Weltkrieges, wo man an rund 60 Szenarien und acht Feldzügen teilnehmen kann. Auszug aus dem Potpourri der historischen Krisenherde: Schlacht um Midway, Stalingrad oder die Ardenenoffensive. Zudem darf man nicht nur in die Rolle der Deutschen, Amerikaner oder Russen schlüpfen, sondern schlägt auf Wunsch durchaus auch als Finne, Italiener oder Japaner finstere Kapitel der Weltgeschichte auf. Wer will, darf die Geschicke einer kriegsteilnehmenden Nation über die gesamte Dauer des Krieges lenken. Der Spieler blickt auf ein iconumrahmtes, scrollbares SVGA-Schlachtfeld, das in Hexfelder eingeteilt ist. Nach dem Aufmarsch der eigenen Truppen, die auf Geheiß vom PC in die Startlöcher geworfen oder nach individueller Taktik angeordnet werden, beginnt ein rundenweiser Schlagabtausch. Die Truppen bestehen zum einen aus Kerntruppen, die für die gesamte Kampagne zur Verfügung stehen und sich nach geschlagenen Schlachten durch den Zugewinn von Erfahrungspunkten von „grünen" Jungs bis zu Eliteeinheiten hochhangeln. Zum anderen darf der Spieler in jeder Mission eine gewisse Anzahl an unterstützenden Truppen wie z. B. Artillerie, Sturzkampfbomber oder Scharfschützen anheuern. Diese Truppen verbleiben jedoch bei der nächsten Mission nicht unter dem Befehl des Schlachtenlenkers, sondern werden je nach Situation wieder mit Punkten gekauft, mit denen erfolgreiche Aktionen belohnt werden. Im Gefecht stehen dem Feldherren weitaus mehr Optionen zur Verfügung als z. B. bei Panzergeneral, da in diesem Falle sowohl gesamtstrategisches als auch kurzfristig taktisches Können gefordert wird. Als durchaus schlachtentscheidend kann sich bereits erweisen, wie man etwa die eigenen Panzer an die gegnerischen Stahlkolosse heranführt. Steht das eigene Vehikel beispielsweise seitlich statt frontal zum Finsterling mit der anderen Feldpostnummer, kann das eigene Fahrzeug wesentlich schneller abgeschossen werden. Je nach Truppenart und Geländebeschaffenheit dürfen die Einheiten eine bestimmte Anzahl von Hexfeldern vorrücken und können ein recht breites Spektrum an Aktionen wie das Räumen und Verlegen von Minenfeldern, das Vernebeln von Arealen durch Rauchgranaten oder den Bau von Schützengräben vornehmen. Im Gefecht können einzelne Gruppenführer verängstigte Truppen beruhigen und das Panik-Level nach unten drücken. Übersteigt die Hysterie einzelner Einheiten z. B. durch schwere Verluste eine gewisse Frustrationstoleranz, fliehen die Soldaten und lassen auch schon mal wertvolles Gerät wie Panzer oder Geschütze zurück. Das Ziel einer Mission besteht in der Regel darin, ein mit den Flaggen der gegnerischen Nation speziell gekennzeichnetes Areal zu besetzen. Der Sieger eines Szenarios wird durch Addition der erreichten Punkte ermittelt, die einerseits für die Eroberung der genannten Zielgebiete vergeben werden, andererseits für die Zerstörung gegnerischer Truppen eingesackt werden. Je nach







Jede Mission wird mit alten Wochenschau-Filmen eingeleitet.

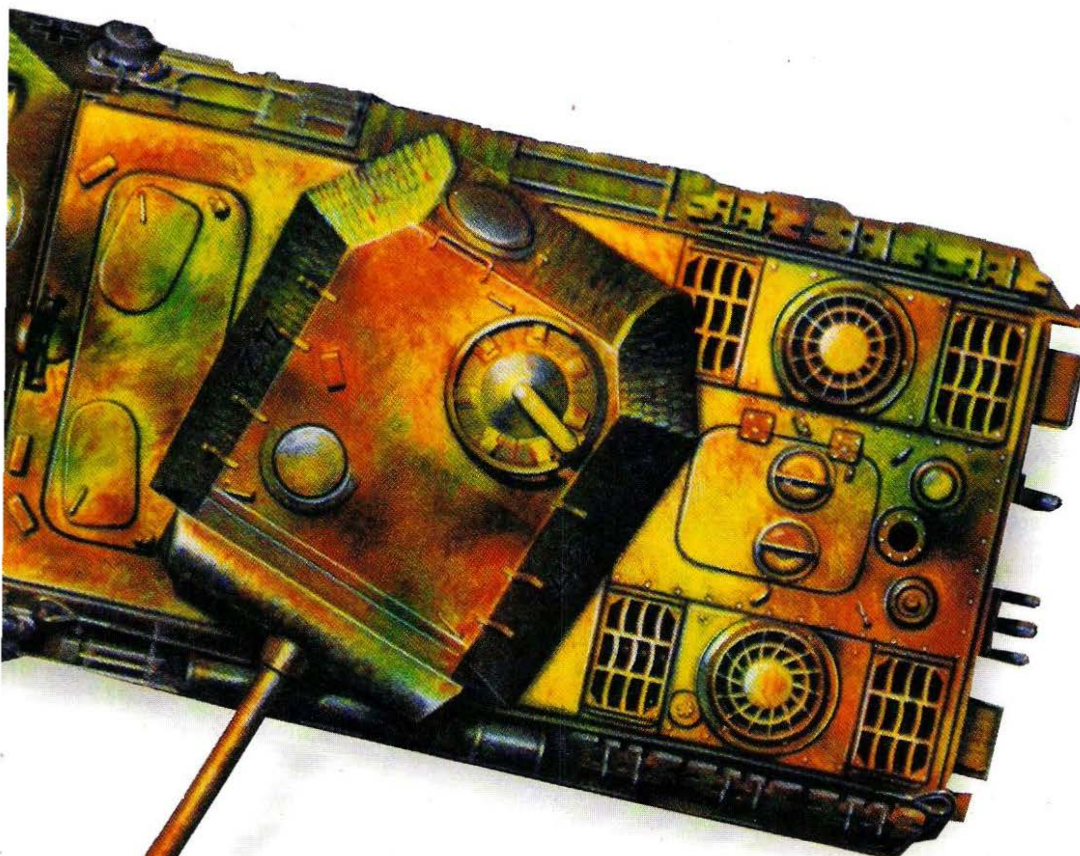


Jeder Panzer wird bei Steel Panthers einzeln gesteuert. Hier kommt es auch darauf an, sich gegenseitig Deckung geben.





Je nach Situation kann vor dem Angriff auch Luftunterstützung angefordert werden. Das bringt natürlich einige Vorteile in der Offensive.



Höhe der erreichten Punkte schlägt man den Gegner vernichtend oder drängt ihn nur zurück, was natürlich die Art und Schwierigkeit der folgenden Missionen beeinflußt. Historisch hält sich das Spiel überwiegend an tatsächliche Begebenheiten und beeindruckt durch zahlreiche Details. Rund 200 Panzertypen, rund ein Dutzend Infanterieeinheiten, verschiedene Zugmaschinen, Artillerie und einige Flugzeugarten stehen je nach Zeitpunkt der Auseinandersetzung zur Verfügung. Die meisten der Panzertypen sind dabei durchaus auch auf dem Schlachtfeld identifizierbar. Ob zudem beispielsweise Luftunterstützung angefordert werden kann, wird nach der Jahreszeit, dem Kriegszeitpunkt und der allgemeinen Luftüberlegenheit der Nation entschieden. Dem speziell an Militärtechnik interessierten Spieler steht auf Mausklick außerdem ein Lexikon zur Verfügung. Wer zum Scharmützel einen Freund auftreiben kann, darf auch zu zweit an einem Rechner spielen oder sich per E-Mail bekriegen.

Alexander Geltenpoth ■

Statement



Sandkastengeneräle aufgepaßt: Steel Panthers macht durch die unzähligen Handlungsmöglichkeiten sogar noch mehr Spaß als Panzer General. Allerdings ist deswegen zu Beginn etwas mehr Einarbeitungszeit erforderlich, die allerdings durch ein recht gut gemachtes Tutorial zügig durchgepaukt werden kann. Danach gefällt die je nach Truppe recht hohe Gegnerintelligenz, die hohe Realitätstreue und der motivierende Spielaufbau mit sanft ansteigendem Schwierigkeitsgrad.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6-30 MB	General Midi
CD 30 MB	Audio

REQUIRED
486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
zwei Spieler per E-Mail oder an einem Rechner

RANKING

Strategiespiel

Grafik	78%
Sound	65%
Handling	81%
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 130,-
CD-Advantage	befriedigend

NHL Hockey 96

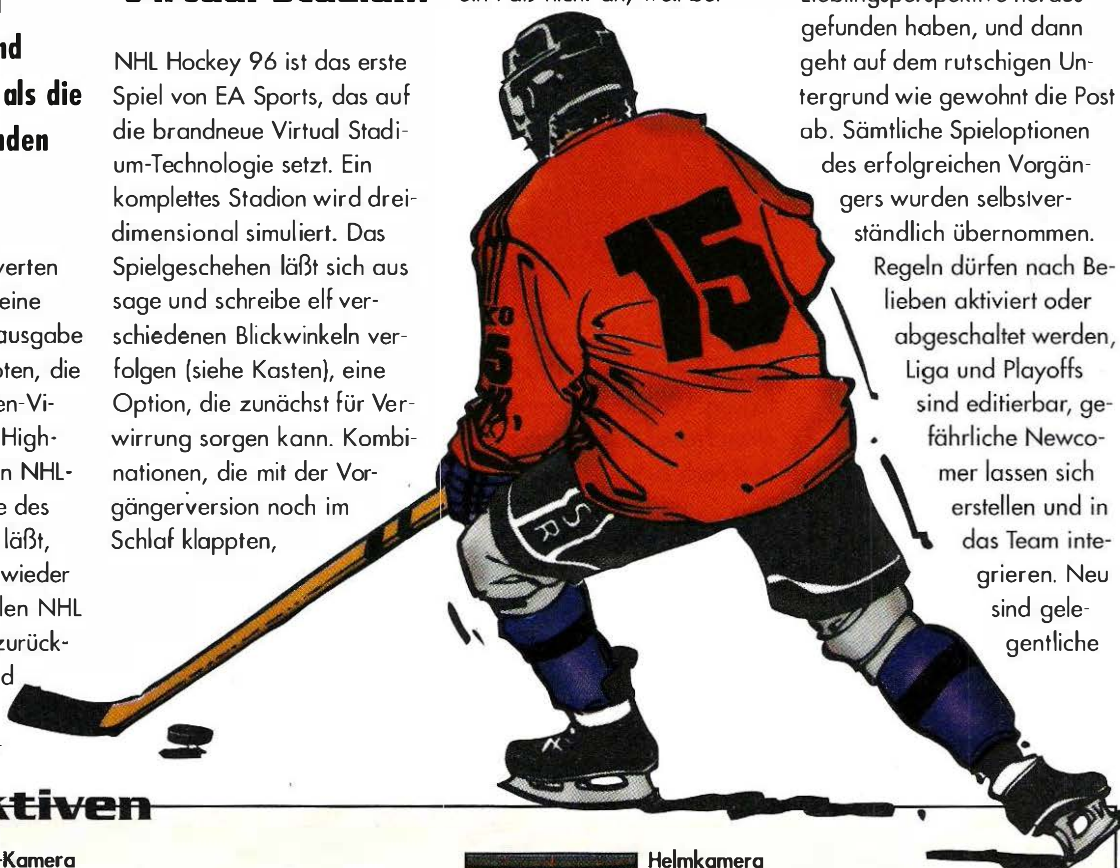
American Ice Cream

94, 95, 96. NHL Hockey geht nun schon in die dritte Runde, doch die von kritischen Zeitgenossen prognostizierte Alterschwäche erweist sich als pure Spekulation. NHL Hockey 96 ist noch schneller, besser und schweißtreibender als die beiden hervorragenden Vorgänger.

Bereits im sehenswerten Intro wird lupenreine deutsche Sprachausgabe und satter Sound geboten, die eingebauten Full-Screen-Videosequenzen zeigen Highlights der abgelaufenen NHL-Saison. Wie der Name des Spiels schon vermuten läßt, konnte Electronic Arts wieder einmal auf die originalen NHL und NHLPA-Lizenzen zurückgreifen. Alle Teams sind mit ihren Teamlogos vertreten, zu den Spielern gibt es gescannte Portraits und gespielt wird in den „echten" Arenen.

Virtual Stadium

NHL Hockey 96 ist das erste Spiel von EA Sports, das auf die brandneue Virtual Stadium-Technologie setzt. Ein komplettes Stadion wird dreidimensional simuliert. Das Spielgeschehen läßt sich aus sage und schreibe elf verschiedenen Blickwinkeln verfolgen (siehe Kasten), eine Option, die zunächst für Verwirrung sorgen kann. Kombinationen, die mit der Vorgängerversion noch im Schlaf klappten, wollen hier nicht auf Anhieb funktionieren. Mal ist der Puck für einige Sekunden aus dem Bild gehuscht, dann kommt ein Paß nicht an, weil bei NHL 96 besser getimt und genauer zugespielt werden muß. Aber keine Angst, nach einer Weile werden auch Sie Ihre Lieblingsperspektive herausgefunden haben, und dann geht auf dem rutschigen Untergrund wie gewohnt die Post ab. Sämtliche Spieloptionen des erfolgreichen Vorgängers wurden selbstverständlich übernommen. Regeln dürfen nach Belieben aktiviert oder abgeschaltet werden, Liga und Playoffs sind editierbar, gefährliche Newcomer lassen sich erstellen und in das Team integrieren. Neu sind gelegentliche



Perspektiven



NHL-Kamera
Man sieht das Spielfeld aus einem leicht überhöhten Blickwinkel des vorderen Tores. Die Übersicht ist dabei nicht immer gewährleistet, der Puck verschwindet schon mal für Sekunden aus dem Blickfeld.



Vogelkamera
Der extrem hohe Blickwinkel sorgt für sehr viel mehr Übersicht. Für mich ist diese Spielansicht die deutlich beste Wahl und gerade im Mehrspieler-Modus wohl die fairste Alternative.



EA-Kamera
Die Kamera befindet sich immer auf Puckhöhe und bewegt sich mit dem Puck über die Länge des Spielfeldes. Die Perspektive unterscheidet sich dabei nicht wesentlich von der NHL-Kamera.



Helmkamera
Das Geschehen wird aus der Sicht des vorderen Torwartes gezeigt. Durch den flachen Blickwinkel sind Kombinationen Glücksache. Der Blick für die Tiefe des Raumes fehlt beinahe völlig.



Pressekamera
Die Eisfläche wird wie bei einer Eishockey-Übertragung im Fernsehen von der Seite gezeigt, mit etwas Übung eine nicht nur optisch reizvolle Perspektive. Die vielen Zooms nerven auf Dauer etwas.



Zonenkamera
Diese Kamera rollt und zoomt ständig um das Geschehen auf dem Eis herum. Das ständige Zoomen sorgt mitunter für Augenschmerzen, durch die Drehungen sieht man Mitspieler oft zu spät.

Hardware

3D-Spiele stellen hohe Anforderungen an die Hardware, NHL Hockey 96 macht da keine Ausnahme. Zwar soll das Spiel laut Herstellerangaben mit einem 486DX33 und 4 MB RAM spielbar sein, doch dann können Sie sich statt dessen auch eine Fotoserie über Eishockey anschauen. Mit einem 486DX2 ist das Spielen in VGA-Auflösung möglich, wobei jedoch viel Atmosphäre verloren geht. Ein schneller 486DX4 ermöglicht die SVGA-Auflösung ohne zu ruckeln, wenn der Bildschirm etwas verkleinert wird und einige Details abgeschaltet werden. Richtiger SVGA-Spaß kommt erst ab einem Pentium 90 mit 16 MB Arbeitsspeicher auf. Die Spielspaß-Wertung bezieht sich auf ein optimales System, bei leistungsschwächeren Konfigurationen müssen hier zum Teil erhebliche Abstriche in Kauf genommen werden.





Faustkämpfe unter den Spielern sowie die Möglichkeit, die erneut sehr guten Torhüter selbst zu steuern. Die simple „Augen-zu-und-Drauf-Taktik" hilft auch bei NHL 96 herzlich wenig, herrlich animiert pflücken die Torhüter auch die härtesten Schüsse meist locker aus dem Winkel. Bei Kombinationen haben sie aber doch ihre Probleme, insbesondere dann, wenn der etwas überdimensionierte Puck vor dem Tor quer gespielt wird. Anfänger sollten auf den Rookie-Modus zurückgreifen, bei dem die Computergegner etwas langsamer über das glitzernde Eis flitzen. Hat man sein Team im Griff, darf über den Profimodus bis zum Allstar-Modus der Schwierigkeitsgrad dem eigenen Können angepaßt werden.

Etwas fürs Auge!

Technisch steckt die neue EA Sports-Perle alle Konkurrenzprodukte locker in die Tasche. Die Menüs erinnern stark an die Aufmachung der Basketball-Simulation NBA Live 95 , sind sehr intuitiv zu bedienen und erstrahlen selbstverständlich in SVGA. Nach der Einstellung der umfangreichen Spieloptionen folgt ein Kameraschwenk über die

Die zahlreichen Ansichten machen nur bedingt Sinn - lediglich aus dieser Perspektive läßt sich NHL Hockey 96 einwandfrei spielen.





EA Sports hat bei NHL Hockey 96 auch auf kleine Details wie beispielsweise den Referee oder die Reservebank geachtet.





Wenn alle Details eingeschaltet sind, wirkt NHL Hockey 96 extrem realistisch, allerdings kommt richtiger Spielspaß nur ohne die zahlreichen Effekte auf (oben).



Wenn der Schiedsrichter ein unerlaubtes Tackling entdeckt, so wird dies sofort angezeigt bzw. per Sprachausgabe angesagt.



Statement



Wer sich seit 1994 einmal wöchentlich bis zum heißbegehrten Stanley-Cup durchkämpft, wird von NHL Hockey 96 auf den ersten Blick enttäuscht sein. Die ungewohnte, dreidimensionale Ansicht erschwert zunächst die Ausführung aller bekannten Spielzüge, die man sich beim Vorgänger bei stundenlangen Trainingseinheiten angeeignet hat. Hat man aber erst einmal die Lieblingsperspektive gefunden, so stellt sich auch schon bald das vertraute Feeling ein. Die technische Präsentation überzeugt auch die letzten Kritiker: wer einen Pentium 90 auf dem Schreibtisch stehen hat, darf sich dieses Highlight nicht entgehen lassen.











Diese abgedrehten Perspektiven sollten nur echte Eishockey-Cracks in Betracht ziehen. NHL Hockey-Veteranen werden auf diese isometrische Darstellungen sicher verzichten und den gewohnten Blickwinkel auswählen.

Sportarena, wenn beide Mannschaften noch andächtig der letzten Strophe ihrer Nationalhymne lauschen. Das müssen Sie gesehen haben! Tickt dann ein leistungsstarker Prozessor im Gehäuse Ihres PCs, so dürfen sich Ihre Spieler im Eis spiegeln und Schatten werfen; sogar Rückennummern und Spielernamen sind zu erkennen, die Spielerbänke sind animiert, der Schiri kann umgerannt werden, und bei Strafzeiten öffnen sich die Bandentüren, um die geknickten Sünder auf das Bänkchen zu lassen. Während des Spielgeschehens ertönt die obligatorische Orgelmusik, das Publikum grölt, nölt und jault, und mit glasklarer Sprachausgabe werden besondere Ereignisse angesagt. Leider wurde in unserer Testversion bei der Ansage der letzten Spielminute das Geschehen auf dem Eis jedesmal für eine Sekunde eingefroren. Dieser ärgerliche Bug sollte aber bis zur Auslieferung der Verkaufsversion noch behoben werden. Ansonsten ist EA mit NHL Hockey 96 wieder der große Wurf gelungen. Die Spielintelligenz der Computergegner wurde verbessert, die Torhüterposition erneut gestärkt. Endlich dürfen via Modem Duelle ausgetragen werden, auch wenn das nur mit Freundschaftsspielen möglich ist. Zusammen mit den verschiedenen Spielmodi ist damit für reichlich Langzeitmotivation gesorgt.

Christian Bigge ■

DIE RIVALEN

Für NHL Hockey 96 gibt es eigentlich nur einen Rivalen: NHL Hockey 95! Alle anderen Eishockeyspiele bleiben hinter dem bisherigen Referenzprodukt weit zurück.

Disziplin	NHL Hockey '95	NHL Hockey '96
Perspektive	Eine 3D-Ansicht	Elf 3D-Ansichten
Sprachausgabe	ja, englisch	ja, deutsch
Torhüter	computergesteuert	wahlweise steuerbar
Kämpfe	nein	optional
Multiplayer	2 Spieler an einem PC	4 Spieler, Modemspiel
Statistik-Druckoption	nein	ja
Spieler editierbar	ja	ja

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 15 MB	General Midi
CD 587 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, DobbleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler gleichzeitig, 2 Spieler per Modem

RANKING

Sportspiel

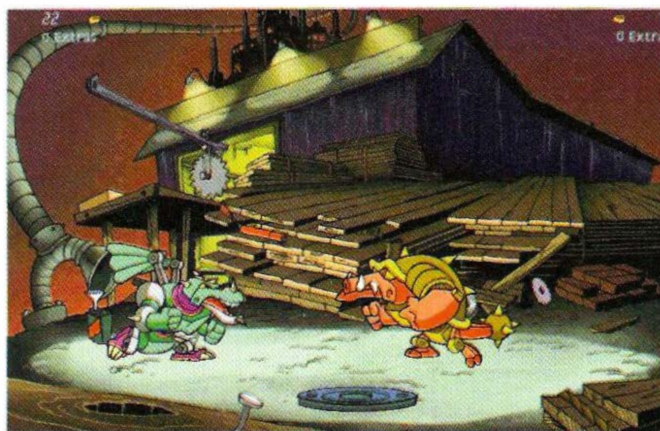
Grafik	90%
Sound	92%
Handling	81%
Spielspaß	89%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 110,-
CD-Advantage	gut

Nicht nur beim Überqueren von Straßen können Kröten an Profil gewinnen: Im Clinch mit den sechs Battle Beast-Kriegern liefern sich die Schergen des widerlichen Krötenmeisters zum Brüllen komische SVGA-Kleinkriege unter Windows!

Battle Beast (deutsche Version)

Unkenrufe

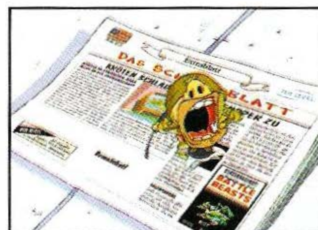


Vor den animierten Hintergründen läuft der erbarmungslose Fight auf zwei Ebenen ab: Die beiden Raufbolde können auch auf den Holzstapel springen.

Jener Krötenmeister strebt die Macht in einer Kleinstadt an und tyrannisiert die Bürger mit seiner glibberigen Brut. Deshalb wird an alle Zivilisten appelliert, sich eines der sechs entzückenden Battle Beasts (unscheinbare, aber äußerst rabiate Schmusetiere) für die großangelegte Defensive zu mieten. Zuvor wird in internen Ausscheidungen an insgesamt acht Schauplätzen (Müllhalde, Kanalisation usw.) ermittelt, welches Exemplar für die Auseinandersetzung am besten geeignet ist. Jede Gattung beherrscht rund zwei Dutzend Aktionen (Hüpfen, Ducken, Drehen, Abblocken, Beinschwingen usw.) und kann sich zudem per Morphing-Funktion in ein gepanzertes und bis an die Zähne bewaffnetes Battle Beast verwandeln. Das eigentlich Revolutionäre an Battle Beast sind jedoch die Zwischensequenzen und SVGA-Animationen, die das derzeit Machbare in Sachen Zeichentrick-Grafik auf PCs demonstrieren und echte TV-Qualität aufweisen. Weil 7th Level seit kurzem eine Repräsentanz in Deutschland unterhält, testen wir hier nicht irgendeinen Grau-Import, sondern die vollständig übersetzte und synchronisierte Fassung: Exzellente Synchronsprecher, die normalerweise von Film und Fernsehen engagiert werden, liehen den Figuren ihre Stimmen. Der Enthusiasmus der deutschen Battle Beast-Crew ging so weit, daß selbst englische Texte in Grafiken ausgetauscht und zum Teil komplett neu gezeichnet wurden.

Angesichts des getriebenen Aufwand ist es um so ärgerlicher, daß man bei aller Liebe zum Detail das Handling sträflich vernachlässigt hat. Mal reagieren die Figuren verzögert auf Ihre Joystick-/Tastatur-Befehle, ein andermal machen sie erst gar nicht die Mühe, sich vom Fleck zu bewegen. Durch die Mängel bei der Spielbarkeit verkommt Battle Beast zu einer coolen Zeichentrick-Show.

Petra Maueröder ■



Der General macht gründlich sauber: Die Zeitung liefert aktuelle News.

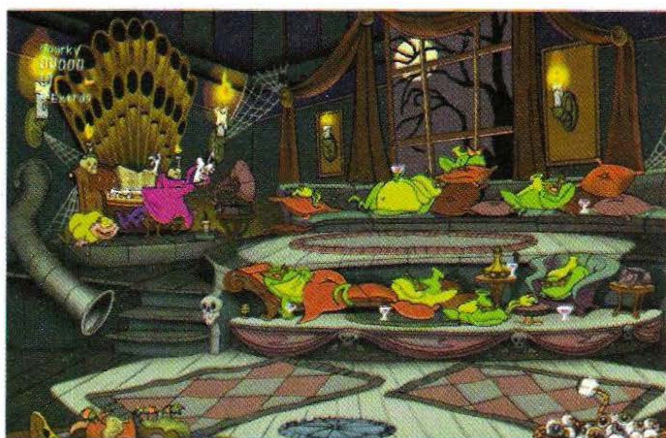


Mit dem „Bestellformular" fordern Sie Ihr Lieblings-Beast an.

Statement



So sieht also die lustige Welt der Tiere aus - schön zynisch und ohne den tierischen Ernst der herkömmlichen Beat 'em Ups. Trotz der First-Class-Grafik geht den bissigen Biestern nach einigen Stunden die Puste aus, weil man sich an den Animationen schnell satt sieht. Letztlich ausschlaggebend für die zurückhaltende Spielspaß-Wertung ist aber die erschütternd ungenaue Steuerung.



In den Bonus-Levels darf das Gezücht per Holzhammer plattgemacht werden. Der Krötenmeister an der Heimorgel schaut aus sicherer Entfernung zu.

SPECS & TECS

	VGA	SVGA	●
●	Tastatur	AdLib	●
●	Maus	SoundBlaster	●
●	Joystick	Roland	●
HD	2 MB	General Midi	●
CD	177 MB	Audio	

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, Windows 3.1x/95

RECOMMENDED
P 90, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM Laufwerk, Window 95

MULTIPLAYER
Zwei Spieler an einem PC

RANKING

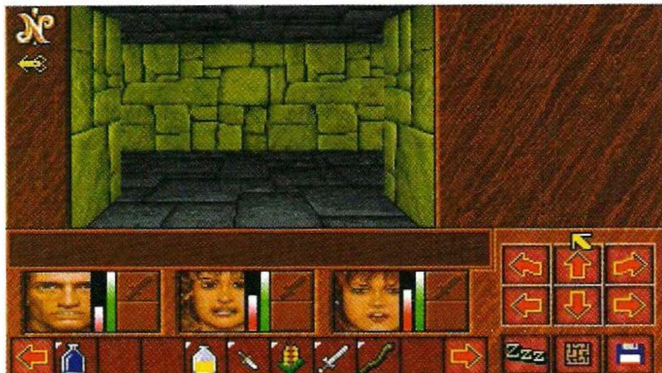
Arcade Action

Grafik	90%
Sound	85%
Handling	60%
Spielspaß	67%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	7th Level
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Dark Side of the Sun

Underworld goes Shareware



Underworld für Sharewarefreunde! Dark Side of the Sun macht optisch allerdings nicht ganz so viel her wie der kommerzielle Ideengeber!

Vorbei ist die Zeit, in der Dungeons nur für finanzkräftige Abenteurer offenstanden. Die Softwareschmiede Nine Red Shoes bringt mit dem Programm Der Stab des Lichtes einen Ultima Underworld-Clone, der sich gewaschen hat. Auf 13 Stockwerken jagen Sie nach den Teilen des verlorenen Zauberstabes, dessen Wiederherstellung das Volk vor dem Sturz in die Finsternis bewahrt. Ihr Kontrahent, anfangs noch von Ihren lächerlichen Bemühungen belustigt, wirft Ihnen nach und nach alles an Monstern und Kämpfern entgegen, was das Repertoire zu bieten hat. Mit Ihrem Team von drei mutigen Helden betreten Sie nach Ablauf der Story im Vorspann das Gewölbe. Fehlende Bewaffnung und leere Taschen zwingen anfangs zu unorthodoxen Ausweichmanövern und Versteckspielen, später findet man jedoch im Kampf das einzige Fortkommen. Schwere Eisentüren oder versteckte Felsdurchgänge blockieren ohne passenden Schlüssel bzw. aktivierte Schalter unüberwindbar den Weg zur Lösung. Viel Mühe und Zeit wurde sowohl auf knifflige Zusammenhänge als auch auf die Gestaltung der Grafik gelegt, die durchweg angemessen, detailreich und gut animiert ist. Die oftmals auftauchende Gleichheit der Wandmusterungen irritiert denjenigen, der ohne ein Auge auf die mitgeführte Karte zu werfen durch die Gewölbe saust und dann in Sackgassen landet. Dark Side of the Sun begeistert zumindest Rollenspielfans langfristig, obwohl die Umsetzung den großen Vorbildern nicht das Wasser reichen kann.



Defender

Atari Forever



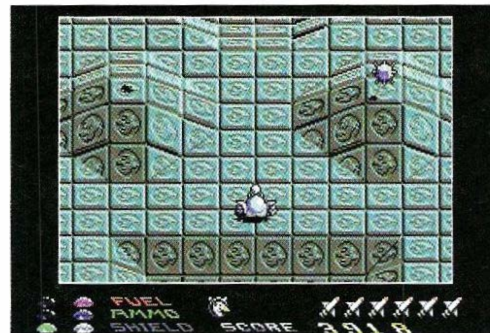
Das waren noch Zeiten, als man sich mit ein paar Freunden vor dem Atari VCS2600 versammelte und stundenlang Defender zockte! Diese Zeit können Sie jetzt mit der Sharewarefassung von Defender am PC noch einmal aufleben lassen. Ein Riesenspoß!

Als es noch dunkel war auf dem Markt der Personal Computer, pulsierte das Leben an den Spielekonsolen von Atari. Klassiker dieser Zeit wie Pac Man, Space Invaders und Soccer sind wohl nur noch den älteren Jahrgängen in Erinnerung. Als einfache Spiele noch Wochen beschäftigten, war auch Defender der absolute Überflieger. Außerirdische versuchen die Bevölkerung der Erde zu entführen, und Sie alleine vermögen mit gezielten Schüssen, dies zu verhindern. Unzählige Raumschiffe attackieren hinterhältig die auf fünf Bildschirmseiten gedehnte Planetenoberfläche. Die eigenwillige Steuerung gehört dabei genauso zur originalgetreuen Replikation auf dem PC wie die schlichte Grafik.



Star Goose

Made in 1988



Star Goose ist ein ordentliches Ballerspiel, das 1988 von einem eher unbekannten Programmierteam entwickelt worden ist. Der Clou: es ist Freeware und damit frei kopierbar!

Im Rahmen der Spieleklassiker ist uns dieses Produkt aus dem Freewarebereich beinahe entgangen. Star Goose ist aber kein ganz so simples Ballerspiel, wie es auf den ersten Anblick aussieht. Sammeln Sie bei Ihrem Flug über das Mutterschiff des Gegners neben Schildeeinheiten, Waffen auch Energie und andere Schmankerl. Geschütztürme und bitterböse Aliens gilt es mit Raketen oder konventioneller Bewaffnung zu pulverisieren, bevor diese unangenehm auffallen. Der Screenmodus wechselt je nach Position im Level von der Vogelperspektive in einen 3D-Modus. Wer kurzweilige Unterhaltung zum Nulltarif sucht, wird von Star Goose sicherlich begeistert sein!



Roadhog

Too Fast

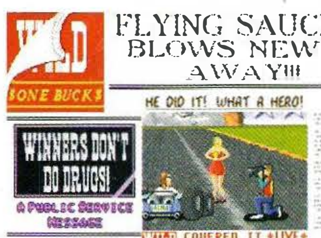


Roadhog kann mit Bi-Fi 3 nicht ganz mithalten! Nur die zu bewältigenden Höhenunterschiede bieten einen gewissen Reiz!

Als wir im September mit Bi-Fi 3 ein echtes Rennspiel-Highlight ankündigten, war zu erwarten, daß kurze Zeit darauf die ersten Nachahmungen auf der Bildfläche erscheinen würden. Mit Roadhog ist es nun soweit. Als einen großen Schritt nach vorne kann man dieses Produkt allerdings nicht bezeichnen, und so finden sich nur moderate Verbesserungen in einem ansonsten fast gleichartigen 3D-Autorennen. Als Fahrer Ihrer Rennsemmel stehen Ihnen weltweit unterschiedlichste Tracks zur Verfügung. Jeder einzelne beinhaltet seine individuellen Tücken: starker Regen, kreuzende Kühe, Wüstensand und Jeti-Babies verwirren den Spieler und erfordern halsbrecherische Bremsmanöver. Wild hupend und ohne exakte Kontrolle über das Fahrzeug geht es so von einer Kurve in die andere. Spannend wird die Angelegenheit durch die bei Bi-Fi 3 fehlenden Höhen und Senken jedes Parcours, die oftmals den Blick auf die folgende Streckenführung und zahlreiche Hindernisse verwehren. Ohnehin sind die grafische Umsetzung, die zugrundeliegende Engine und der Detailreichtum der Menüs der ganz große Pluspunkt gegenüber anderen Produkten. Negativ erscheinen die anspruchslose Kontrolle, monotone Gegner und der etwas nervige Abspann. Bi-Fi 3 ist auf alle Fälle die bessere Alternative.



Die Menüs sind klar strukturiert und machen optisch einen einwandfreien Eindruck.



Als Sieger eines Rennens erscheint man natürlich auf der Titelseite der spielinternen Sportzeitschrift.



Terror

Advent, Advent



Wollten Sie schon immer einmal den Schneemann mit einer zuckerwerfenden Pump Gun erledigen? Terror gibt Ihnen ausreichend Gelegenheit!

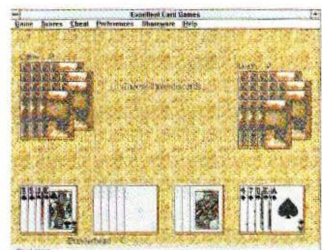
Mit Terror in Christmas Town befindet sich ein fast friedliches und stimmungsvolles Actionspiel auf dem Sharewaremarkt. Suchen Sie die gefangene Elfe, die von den bösartigen Polarbären gefangen gehalten wird. Erwehren Sie sich der Prankenhiebe mit Zuckerstab und E-Gewehr und verwandeln Sie die Unholde in zierliche Weihnachtsbäume oder Schneemänner. Die Lebensenergie des Helden zeigt ein großer Schneehaufen an, der je nach Verwundungsgrad immer weiter schmilzt. Grafisch gesehen kann dieses Programm nicht ganz Schritt halten mit Konkurrenzprodukten des Genres, doch erhält man als Ausgleich ein gewaltfreies Programm, an dem auch jüngere Spieler und BPjS-Mitarbeiter bedenkenlos einen Abend verbringen können.

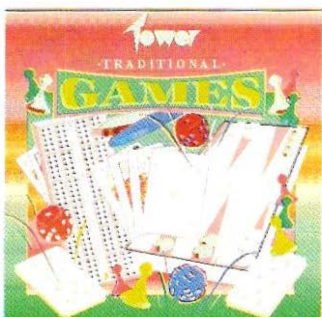


Cards

One for All







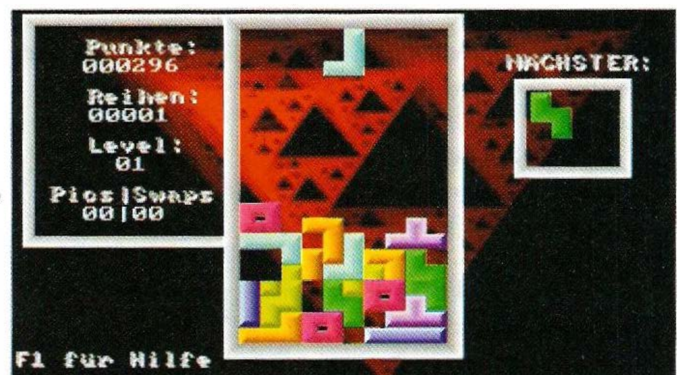
Fünf verschiedene Kartenspiele sind auch für ein Sharewarespiel zu wenig. Wer jedoch auf die x-te Version von Solitaire nicht verzichten kann, wird sicherlich zufrieden sein!

Unter dieser Bezeichnung versteckt sich eine Neuerscheinung, die man im Internet, auf gewissen Servern, als Shareware des Monats bezeichnet. Ganz so umwerfend sind die fünf Kartenspiele unter Windows nun aber auch wieder nicht. Dennoch kommen solche Auszeichnungen nicht von ungefähr, und so präsentiert sich diese Sammlung eigenartiger Legespiele in höchst professionellem Look. Längst hat man das monotone Design von Solitaire hinter sich gelassen und mehr Schwung und Farbe dem Produkt verordnet. Jedes der Spiele ist durchdacht und für langanhaltenden Knobelspaß konzipiert. Die exzellente Onlinehilfe vermittelt auch dem Unbedarften schnell alle notwendigen Regeln und Taktiken.



Pictris

Tetris



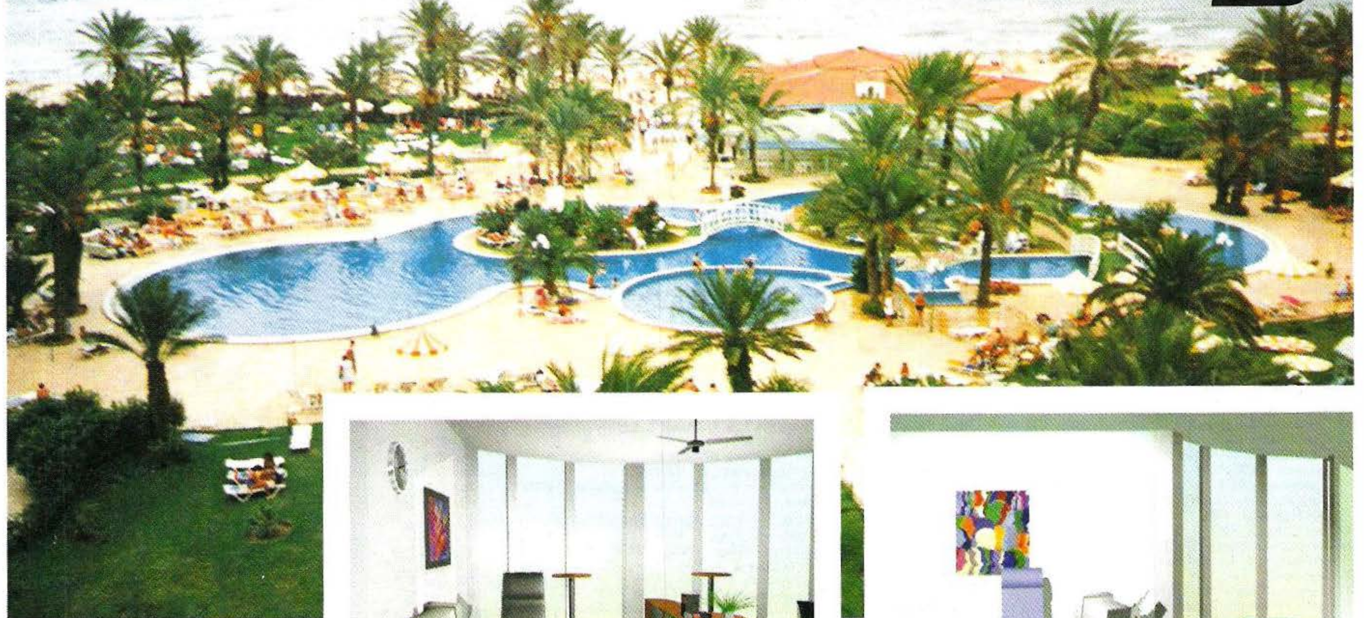
Eine nette Tetrisvariante ohne überflüssige Schnörkel! Pictris ist schlicht, aber genial - genauso wie sein großes Vorbild!

Mit Pictris wächst die Unmenge an Tetrisspielen prozentual gesehen nur unerheblich. Die bunten Steine, die es lückenlos einzusortieren gilt, fallen in gewohnten Formen und Geschwindigkeiten nach unten. Auch die Option für das Levelsetup, mit einem bereits vorgegebenen Wirrwarr an Steinen, erschwert dem Profi nur unmerklich das Spielgeschehen. Nur in puncto Grafik und Animation wird dem Prozessor mehr abverlangt als den Megachips des tragbaren Nintendos. Rechtfertigend ist somit der angestrebte Vollversionspreis auch nur bei 20 Mark. Wer der Flut der Multimediaprodukte für kurze Zeit entgehen will und Wert auf ein klassisches Spielekonzept legt, findet hier kurzzeitig Zerstreuung.



Der Planer 2

Bruchlandung







In diesem Büro fühlt sich jeder Manager wohl. Alle Transaktionen können hier mit wenigen Mausklicks ausgeführt werden.

Der Planer 2 steht kurz vor der Fertigstellung, jedoch gab es in den letzten Wochen noch einige turbulente Ereignisse, die die Produktion beinahe völlig lahmgelegt hätten.

von Holger Dickmann

01.-10.09.95:
Bedingt durch die Kooperation mit der Mercedes-Benz AG kann die Arbeit bezüglich der Fahrzeuge im Spiel beginnen. Im Gegensatz zum ersten Teil, wo die Kapazitäten der LKW per Zufall generiert wurden, werden nun reale LKW-Daten übernommen. Auch meine Fotoarbeiten gehen in die letzte Runde. Im Laufe der Zeit habe ich ca. 2.500 Dias und Fotos gesichtet - übrig geblieben sind ca. 600 Fotos, die nun auch eingescannt werden.
Mein freier Mitarbeiter, Hans-Peter Schmidt, kann nun in die Endphase eintreten und die mit Informationsmaterial der Städte gefüllten Wäschekörbe auswerten und so alle Fotos mit den entsprechenden Texten ausstatten.

11.-16.09.95:
Ein erstes programmtechnisches Problem taucht bei dem Versuch auf, die Warendaten aus einer Textdatei in eine für das Spiel taugliche Form zu konvertieren. Leider habe ich im Vorfeld nicht bedacht, daß die anfänglichen ca. 100 verschiedenen Waren auf inzwischen 600 angeschwollen sind. Bedingt dadurch, daß im Spiel ca. 150 Städte europaweit vertreten sind, müssen die einzelnen Waren den Städten zugeordnet werden - und das kostet viel RAM. Es wäre schließlich später im Spiel ziemlich schwachsinnig, wenn in Turku (Finnland) erntefrische Oliven transportiert werden könnten, oder die PCE World of Entertainment als monatliches Magazin in Sétubal (Portugal) ausgeliefert würde. Nach vielen Überlegungen bekomme ich dieses Speicherproblem aber mit einem programmtechnischen Trick in den Griff. Ähnlich grausam verhalten sich die ersten eintreffenden Daten bezüglich der Fotos. Es ist doch wesentlich mehr, als ich anfänglich dachte. Sollte dieses Spiel irgendwann einmal in einer anderen Sprache erscheinen, so gratuliere ich schon jetzt dem Übersetzer (der wohl bald einen Porsche fahren wird): Der Planer 2 wird wohl mehr Text haben als ein umfangreiches Adventure!

17.09.95:
Während ich mit der Programmierung des Stadtplan-Editors für die Schnitzeljagden im Spiel beginne, geht das Telefon. Meine Mutter erinnert mich daran,



Hier sehen Sie das Büro mit dem „falschen Bild."

daß wir in zwei Tagen nach Tunesien fliegen. Ich hatte ganz vergessen, daß sie mich Anfang des Jahres zu dieser Reise einlud. Und das wäre es dann auch beinahe gewesen. Der Entwicklungsbericht Teil 1, der Entwicklungsbericht Teil 2 - ein halber Entwicklungsbericht Teil 3 und dann aber auch kein Spiel.
Warum? Weiter geht's:
Düsseldorf, 16.10 Uhr, 13°C, bedeckt. Die Welt ist in Ordnung, das Flugzeug startet in Richtung Monastir, Tunesien, wo wir um 18.45 Uhr landen sollen. Irgendwo über dem Mittelmeer, 17.00 Uhr. Der Kapitän meldet sich, es werden Gewitter

im Norden von Tunesien erwartet. Er wird sie nach Möglichkeit umfliegen.

Immer noch über dem Mittelmeer, östlich von Tunis, 17.30 Uhr. Das Flugzeug fängt allmählich doch an zu wackeln, der Bordservice wird eingestellt, die Stewardessen setzen sich und schnallen sich auch schon an. Um 17.45 Uhr meldet sich der Kapitän erneut, nachdem das Flugzeug nun schon zum zwanzigsten Mal seine Höhe um radikale 500 Meter, diesmal nach unten, verändert hatte, was sehr viel ist, wenn man nur in 1.000 m Höhe fliegt (von den unzähligen 100-Meter-links-rechts-Schwankungen mal abgesehen): „Das ist alles normal, wenn man am Rande eines Gewitters fliegt. Sie können sich ja jetzt vorstellen, welche Kräfte im Zentrum eines Gewitters frei werden." Vorstellen ja, aber bitte nicht durchfliegen, dachte ich noch. 20.00 Uhr, in der Nähe von Monastir. Nach einer ungewollten Zwischenlandung in Tunis mit einem zweistündigen Warteaufenthalt auf besseres Wetter, landen wir gegen 0.00 Uhr doch noch in Monastir.

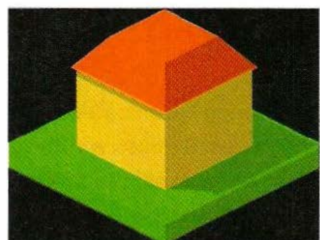
18.09.-26.09.95:
Die nächsten Tage verliefen eigentlich problemlos, ich schaute mir auf Rundreisen das Land an und versuchte, mich zu erholen. Aber wie so oft, bedingt durch die vielen neuen Eindrücke und Informationen, die man so erhält, hatte ich eine geniale Idee: „Der Planer 3" ward als Spielidee gebaren - aber das ist hier ja noch nicht von Bedeutung.

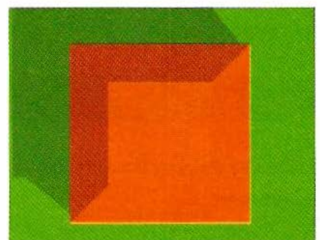
30.09.-08.10.95:
Endlich wieder zu Hause, im Besitz aller körperlichen Kräfte, ziehe ich mir per Modem drei neue Büros. Im ersten Büro hängt ein Duplikat eines sehr bekannten Bildes, so daß dieses Büro noch einmal geändert werden muß. Damit die Dreharbeiten zügig beginnen können, schreibe ich ein Drehbuch für die diversen Personen in den Räumen. Ende dieser Woche wird der Stadtplan-Editor fertig, leider etwas zu spät für diese Ausgabe. Aber in der nächsten Ausgabe finden Sie auf der CD-ROM exklusiv diesen Editor, mit dem Sie Stadtpläne kreieren können. Kennen Sie Nürnberg, Paris, London oder Turku? Haben Sie Interesse, daß Ihr erschaffener Stadtplan in „Der Planer 2" vorkommt? Dann bis demnächst...

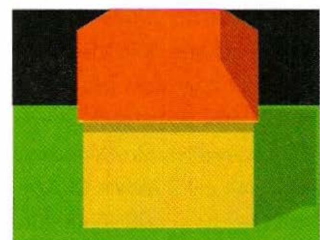
Ach ja, fast hätte ich es vergessen: Auf dieser CD-ROM ist natürlich schon die erste Slideshow mit vielen Informationen rund um „Der Planer 2"!



Hier sehen Sie einen Vorschlag der Pixler Vienna zur Schnitzeljagd.







Eine Mischung aus den oben gezeigten Darstellungsarten wird gewählt. So entsteht die 3D-ähnliche Perspektive.



Das passende Geschenk für Ihren PC

Einkaufsführer

Spendieren Sie Ihrem PC doch zu Weihnachten neue Hardware: Mit besserem Sound, schnellerer Grafik oder mehr Platz auf der Festplatte haben Sie garantiert mehr Spaß beim Spielen.

von Christian Späthe

Fragen Sie drei Verkäufer nach einer geeigneten Soundkarte, so bekommen Sie garantiert vier Antworten - manchmal auch mehr. Unser Einkaufsführer durch den Dschungel der Multimedia-Hardware soll Ihnen auf zwei Arten helfen: Einmal verraten wir Ihnen die wichtigsten Kriterien, aufgeteilt nach Produktgruppen wie CD-ROM, Soundkarte oder Monitor, nach denen Sie selbst Ihr Lieblingsprodukt aussuchen können. Anschließend stellen wir Ihnen die Produkte vor, die wir selbst schon einem Praxistest unterziehen konnten und für empfehlenswert befanden. Die angegebenen Preise sind - mit Ausnahme brandneuer Artikel - Straßenpreise, die wir im Versandhandel entdeckten.

Grafik & MPEG

Einfache Grafikkarten, die sich auf die Beschleunigung von Windows beschränken, sind kaum noch gefragt. Beschleunigte Wiedergabe von Videos durch eine hardwaremäßige Skalierung des Videobildes findet sich bereits auf nahezu jeder modernen Karte, daneben sind MPEG-Dekoder, 3D-Beschleuniger und sogar TV-Tuner als integrierte Lösung mit Grafikkarte zu bekommen.



Zwei Megabyte Bildschirmspeicher sind heute Standard, wie hier bei der mit schnellem EDO-RAM ausgestatteten Spea V7-Mirage P64 Turbo.

Eine Standard-Grafikkarte ist heute mit einem 64-Bit-Beschleuniger wie dem Vision 868/968 oder dem Trio 64 von S3 bzw. dem Mach64 von ATI ausgestattet. Straßenpreise für Karten mit 2 MByte DRAM liegen bei rund 300 Mark, für das etwas schnellere VRAM müssen Sie mit einem Preis von rund 500 Mark rechnen. Dazwischen liegen noch die neuen, mit EDO-RAM ausgestatteten Karten, die zwar nicht ganz an die Leistung der VRAM-Karten herankommen, gegenüber DRAM jedoch ganz erheblich schneller sind. Die Preise liegen derzeit noch bei rund 450 Mark, so zum Beispiel bei der Spea V7-Mirage P-64 Turbo.
Mehr Sinn machen da schon hardwarebasierte MPEG-Dekoder, wie die Spea Showtime Plus und Jazz Jakarta, die

ziemlich ähnlich aufgebaut sind. Beide Karten sind mit einem 32-Bit-Beschleuniger Tseng ET4000/W32p bestückt, der unter DOS noch immer zu den schnellsten Grafikchips zählt, aber sich auch unter Windows nicht zu verstecken braucht. Direkt auf der Karte integriert ist der hardwaremäßige MPEG-Dekoder, mit dem Sie unter Windows in voller PAL-Auflösung und Farbtiefe Video-CDs betrachten können. Da sowohl Grafikkarte als auch MPEG-Dekoder gemeinsam auf den Videospeicher zugreifen können, ist eine entsprechend gute Bildqualität gewährleistet. Ausgestattet mit 2 MByte DRAM, kosten die Jakarta und die Showtime Plus jeweils rund 750 Mark.



Mit zwei bis vier Megabyte VRAM können Sie die schnellen 64-Bit-Beschleuniger von Diamond und ATI ausrüsten (oben).



Mit der Spea Video TV können Sie unter Windows Fernsehen und Videotext empfangen.

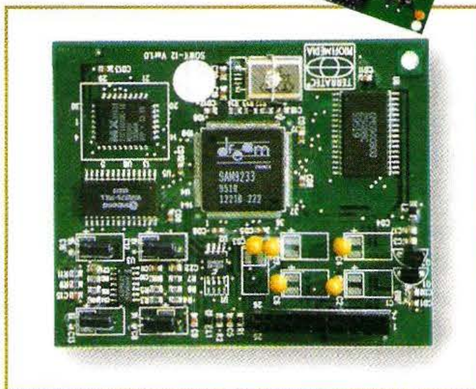
Soundkarten

Geräusche und Spezialeffekte werden von Spielen als digitalisierte Samples über die Soundkarte ausgegeben. Unterschiede zwischen den einzelnen Karten beschränken sich hierbei auf die Rauschfreiheit, die bei manchen Spielen einstellbare maximale Anzahl der abspielbaren Stimmen und eventuelle Stereoeffekte. Die Musikausgabe geschieht dagegen entweder über einen FM-Synthesizer wie den OPL-3 in einer ziemlich bescheidenen Qualität oder - sofern vorhanden - über einen Wavetable-Synthesizer.

Derartige Synthesizer lassen sich zum Beispiel als Waveblaster-kompatible Karte nachrüsten. Neben den bekannten Synthesizern SCD-10 (350 Mark) bzw. SCD-15 (450 Mark) von Roland, die als Waveblaster-kompatible Aufsteckmodule noch immer die Referenzklasse bilden, sind von Dream, Yamaha und E-Mu ebenfalls ausgezeichnete Produkte erhältlich.

Von Yamaha bekommen Sie mit dem DB-50 XG einen mit rund 600 Instrumenten, 4 MByte ROM-Samples und vielfältigen Effekten für Hall, Chorus oder Echo ausgestatteten Synthesizer für 299 Mark. Dieser ist neben GM und GS auch kompatibel zu XG, einem neuen, von Yamaha vorgestellten Standard, der noch mehr Variationen bei der Auswahl von Klängen zuläßt, als es bei GS schon der Fall ist.

Spea bietet seit einigen Wochen die Media XTC an, die für nur 249 Mark einen 32-stimmigen Ensoniq-Synthesizer enthält, der jedoch mit nur 1 Megabyte ROM auskommen





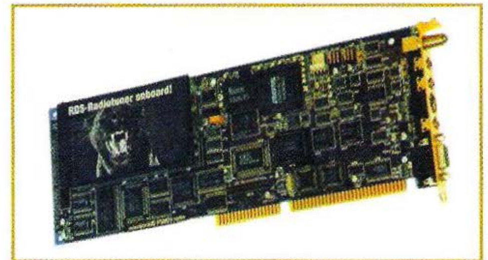
Mit dem Mini Wave System von Terratec bekommen Sie einen kleinen Dream-Synthesizer, der sich ideal als General-MIDI-Klangerzeuger für Spiele eignet (oben).

Kompatibel zur SoundBlaster und mit Ensoniq Wavetable-Synthesizer ausgestattet, bietet die Spea Media XTC ein exzellentes Preis-Leistungsverhältnis (unten).

muß. Die Plug-and-Play-Karte wird bereits mit Treibern für Windows 95 geliefert, verfügt über ein MPU-401-Interface und beherrscht als SoundBlaster-kompatible Karte Sampling mit 16 Bit und 44,1 kHz in Stereo.
Für musikalische Einsteiger bietet Terratec mit dem Komplettpaket MusiKid eine mit 399 Mark recht preiswerte Lösung an. Als Klangerzeuger dient die erfolgreiche Gold 16 SE, die jedoch gleich mit aufgestecktem Dream-Synthesizer mit 1 MByte ROM-Samples und Lautsprechern geliefert wird. Zum Einspielen eigener Songs ist mit dem MIDI-Smart ein kompaktes Masterkey board inklusive aller nötigen Verbindungskabel und mit der Steinberg Musicstation ein Sequenzer mit Notendruck und Begleitautomatik enthalten.
Außergewöhnliches kommt schließlich noch von Miro mit der MiroSound PCM20 Radio für 499 Mark. Diese SoundBlaster-Pro-kompatible Karte ist mit OPL-4-Wavetable-Synthesizer sowie einem Radioempfänger mit RDS ausgestattet.



Ob Sie musikalisch begabt sind, können Sie mit dem günstigen MusiKid von Terratec herausfinden, das aus einer Wavetable-Soundkarte, Lautsprechern und einem MIDI-Masterkey board besteht.



Die Soundkarte mit integriertem Radioteil kommt von Miro und ist zusätzlich mit einem Wavetable-Synthesizer von Yamaha ausgestattet.

Lautsprecher

Sofern Sie nicht die Möglichkeit haben, den PC an die Stereoanlage anzuschließen, sollten Sie bei der Auswahl von Lautsprechern auf Markenprodukte von Herstellern wie Quadral, Magnat, Sony oder - wenn es das Budget erlaubt - Bose zurückgreifen. Bei der Auswahl der Lautsprecher können Sie getrost nach der Faustregel „Je teurer, desto besser" gehen: Mit 2.200 Mark stellt das Bose Acoustimass, bestehend aus zwei kleinen 20 Watt Satelliten und einem 50 Watt Baßmodul, auch hochwertige Hifi-Komponenten in den Schatten. Bezahlbarer und für viele Computer-Anwendungen sicher ebenfalls ausreichend sind die von Vabis angebotenen 10-Watt-Aktivboxen von Magnat, die zum Preis von 169 Mark verkauft werden. Mit 298 Mark fallen die Sony SRS PC91 zwar etwas teurer aus, können dafür mit einem Frequenzgang von 60 Hz bis 20 kHz bei ebenfalls 10 Watt Sinus und einer magnetischen Abschirmung des Gehäuses überzeugen.



Wenn Sie den Baß nicht nur hören, sondern auch fühlen möchten, empfehlen wir Ihnen die Bose Acoustimass Lautsprecher - mit rund 2.200 Mark sind diese allerdings nicht gerade preiswert.



Eine breite Palette von Multimedia-Lautsprechern in allen Preis- und Leistungsklassen hat Sony im Programm.

CD-ROM-Laufwerke

Etabliert haben sich mittlerweile ATAPI-kompatible CD-ROM-Laufwerke mit vierfacher Übertragungsrate, die sich parallel zur Festplatte an einem Enhanced-IDE-Controller betreiben lassen. Leistungsstarke IDE-Laufwerke bekommen Sie von Toshiba mit dem XM-5302B oder von Pioneer mit dem DR-U124X, die beide zu Straßenpreisen von etwa 320 Mark angeboten werden und eine Zugriffszeit von 150 ms besitzen. Noch einen Tick schneller ist das brandneue 6x-Laufwerk CD-56A von Teac, das mit 135 ms und 900 KByte zu einem Straßenpreis von teilweise schon unter 500 Mark verkauft wird.
Mit 4,4-facher Geschwindigkeit ist das Toshiba XM3601B für etwa 550 Mark das schnellste der 4x-Laufwerke mit SCSI-Interface. Eine interessante Alternative stellt zudem der Sechsfach-CD-Wechsler Pioneer DRM-624x dar, der durch seine 4,4-fache Umdrehungsgeschwindigkeit auf eine Datentransferrate von rund 670 KByte/sec kommt. Angeschlossen wird das externe Laufwerk an die SCSI-Schnittstelle, der Preis beträgt 1.000 Mark.



Das 4x-Laufwerk XM-5302B von Toshiba können Sie über einen Enhanced-IDE-Controller parallel zur Festplatte betreiben.



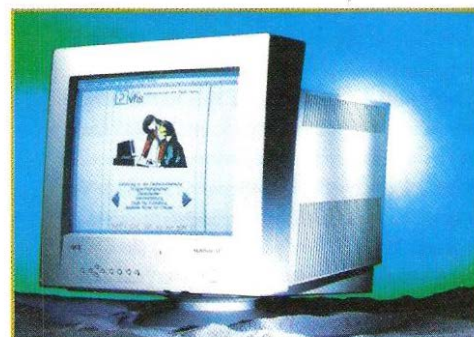
Einen CD-Wechsler wie den DRM-624X von Pioneer können Sie auch ideal als Jukebox für Audio-CDs am PC betreiben.

Monitore

Auf zwei technische Details sollten Sie beim Kauf eines Monitors besonders achten: einmal auf die Zeilenfrequenz, die mitentscheidend für die maximale Bildwiederholfrequenz ist, sowie die Auflösung der Lochmaske bzw. der Schlitzmaske bei Trinitronröhren. Bei 15-Zoll-Monitoren ist eine Zeilenfrequenz von 64 kHz ausreichend, bei 17-Zoll-Geräten dagegen absolutes Minimum, um bei den üblichen Windows-Auflösungen Wiederholfrequenzen von 90 Hz zu erzielen. Mit 82 bis 85 kHz können Sie, sofern es die Grafikkarte erlaubt, dann auch bis zu 100 Hz fahren. Empfehlenswert im 15-Zoll-Bereich ist nach wie vor der Sony Multisync 15sf, ein Trinitron-Monitor, den Sie für knapp unter 1.000 Mark bekommen. Auch Miro und Nokia verwenden in ihren 15- und 17-Zoll-Geräten die Trinitron-Röhren und können daher ebenfalls empfohlen werden. Im 17-Zoll-Bereich liefern NEC mit dem MultiSync XP 17 für rund 2.500 Mark und Samsung mit dem GLsi für etwa 2.000 Mark zwei ganz hervorragende Monitore mit herkömmlicher Deltaröhre. Der Sony Multisync 17sf für etwa 1.800 Mark kann dagegen auch hier wieder durch sein Preis-Leistungsverhältnis überzeugen, ist jedoch auf eine maximal darstellbare Auflösung von 1024 x 768 Punkten beschränkt.



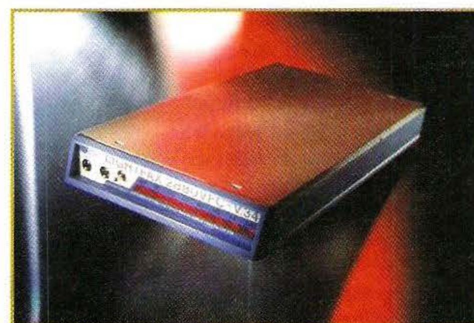
Mit einer Zeilenfrequenz von 85 kHz und einer Bildröhre mit 0,26 mm Auflösung ist der Samsung 17 GLsi eine direkte Konkurrenz zu Trinitron-Monitoren.



Der NEC MultiSync XP17 ist zusätzlich mit einem Access-Bus ausgestattet, über den Sie per Software die Bildparameter einstellen können.

Telekommunikation

Die heute erhältlichen Modems können neben der reinen Datenübertragung auch Faxe senden und empfangen, nur zur Sprachverarbeitung ist ein spezieller Modem-Chipsatz nötig. Einfache Modems nach V.32bis bekommen Sie bereits für unter 200 Mark, die maximale Geschwindigkeit beträgt dann jedoch nur 14.400 bps (Bit pro Sekunde). Schneller sind V.34-Modems, die bis zu 28.800 bps übertragen, jedoch sehr empfindlich auf schlechte Verbindungen reagieren. Daher sollten Sie beim Kauf auf einen leistungsfähigen Chipsatz wie den von Rockwell achten. Eingesetzt wird er beispielsweise in dem Creatix SG 2834 für 260 Mark. Sprachverarbeitung mit Rockwell-Chipsatz bietet das sehr kompakte Elsa MicroLink 28.8 TQV für rund 500 Mark oder das Lightspeed Lightfax 288 für nur 400 Mark. Eine noch schnellere Datenübertragung bekommen Sie durch ISDN: Hier sind 64.000 bps möglich, jedoch benötigen Sie eine spezielle ISDN-Karte für den PC. Preiswerte und mit der nötigen Software ausgestattete passive 16-Bit-ISDN-Karten bekommen Sie bereits ab 220 Mark mit der Creatix.S0 16 oder von Teles mit der Teles.S0 16 für 270 Mark.



An das V.34-Modem von Lightspeed können Sie direkt an der Frontblende ein Mikrofon und zusätzlich zu dem eingebauten Lautsprecher weitere Boxen bequem anschließen.

Preisausschreiben

Mit nur 80 Pfennig sind Sie dabei: Schreiben Sie einfach eine Postkarte an den Computec Verlag, Redaktion PC Games, Kennwort Weihnachten, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg und gewinnen Sie einen der folgenden tollen Preise.

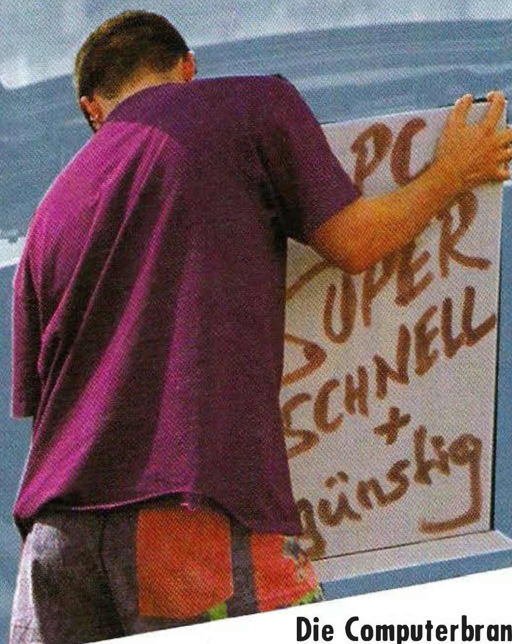
① **Terratec MusiKid:** Soundkarte und Keyboard für Einsteiger; Wert: 399 Mark!
② **Spea Media XTC:** 16 Bit, 32 Stimmen und Plug & Play im Wert von 249 Mark!
③ **Yamaha DB-50 XG:** WaveBlaster-Modul für GM, GS und XG-Standard; Wert: 299 Mark!
④ **Toshiba XM-5302B:** CD-ROM-Laufwerk der Spitzenklasse im Wert von ca. 320 Mark!



Gebrauchte Computerperipherie

Second Hand





Die Computerbranche ist so schnelllebig wie keine andere. Die Zyklen, in denen neue Prozessoren auf den Markt kommen, werden immer kürzer - und wer immer am Puls der Zeit bleiben möchte, kann beim ständigen Auf- bzw. Wettrüsten ein Vermögen investieren. Das Ganze hat aber auch einen positiven Nebeneffekt, denn der Handel mit gebrauchter Computerperipherie floriert: knapp 32% aller PC-Besitzer greifen bei gebrauchter Hardware zu!

von Oliver Menne

Eine Soundkarte für 50 Mark? Ein größerer Monitor für knapp 500 Mark? Viele Angebote aus dem 2nd-Hand-Bereich klingen verlockend, doch auch hier sollte man sich genau informieren, bevor man blindlings zuschlägt. Obwohl es unter den Verkäufern auch viele schwarze Schafe gibt, die absichtlich minderwertige Ware zum Dumping-Preis anbieten, ist es bei den meisten Anbietern doch eher Unwissenheit, die evtl. für „Mißverständnisse" sorgt.
Wie sich Fehlkäufe vermeiden lassen und wie Sie den Machenschaften der oft zitierten Bauernfänger auf die Schliche kommen können, versuchen wir Ihnen auf den nächsten Seiten näherzubringen!

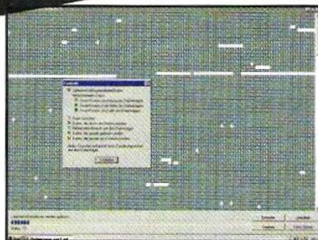
Monitore

Erfahrungsgemäß legen sich viele Aufsteiger über kurz oder lang einen größeren Monitor zu. Deshalb werden 14"- und 17"-Monitore häufig zu einem relativ günstigen Preis angeboten (siehe Tabelle). Um den Monitor auf seine Funktionstüchtigkeit überprüfen zu können, sollte man den Verkäufer dazu bewegen, sein „altes Schätzchen" noch einmal anzuschließen. Auf Sprüche wie „Ich hab` jetzt leider keinen Rechner da, aber der Monitor ist echt in Ordnung!", sollte man extrem vorsichtig reagieren - wer hat schließlich einen Monitor ohne Computer zuhause stehen? Äußerst fragwürdig!
Wer dennoch an einem Kauf interessiert ist oder solchen Erlebnissen vorbeugen möchte, sollte gleich seinen eigenen Computer im Handgepäck bzw. Kofferraum haben. Überprüfen sollten Sie beispielsweise, ob der Monitor wirklich strahlungsarm ist - ein Siegel auf der Rückseite des Monitors kann hier nur selten Gewißheit geben, denn diesen kleinen Aufkleber kann man ohne viel Aufwand selbst anbringen. Fahren Sie deshalb mit der Hand über den eingeschalteten Bildschirm; hören Sie nun ein leises Knistern oder spüren Sie eine statische Aufladung, so sollten Sie vom Kauf Abstand nehmen: dieser Monitor ist definitiv nicht strahlungsarm!
Weitere Tests nehmen Sie am besten unter Microsoft Windows vor, da hier besonders viele weiße Flächen vorhanden sind. Schwarze oder farbige Flecken in den Randbereichen

des Screens geben Aufschluß über die noch zu erwartende Lebensdauer und beeinträchtigen außerdem die korrekte Darstellung der Farben! Einige Monitore tragen die Aufschrift „Trinitron-Bildröhre", die eine sehr viel bessere, schärfere und damit auch angenehmere Darstellung verspricht. Nachprüfen läßt sich dies nur mit einem „guten Auge": unter Windows müßten zwei waagerechte, extrem schmale Linien zu entdecken sein!

Festplatten

Festplatten gehören zu den empfindlichsten Peripheriegeräten. Von fadenscheinigen Argumenten, wie „die Festplatte hab' ich schon vor Wochen ausgebaut, sie einzubauen ist jetzt viel zu aufwendig!" sollten Sie sich nicht beeindrucken lassen: wer eine Festplatte ausbauen kann, kann sie auch wieder einbauen. Wer allerdings trotzdem sofort zuschlagen möchte, sollte sich wenigstens äußerlich vom einwandfreien Zustand überzeugen: eine einmal geöffnete Festplatte ist in jedem Fall defekt! Wenn sich die Festplatte noch einsatzbereit in einem PC befindet, so können Sie mit dem DOS-Befehl SCANDISK die Oberfläche überprüfen: tauchen hier defekte Cluster auf, so können Sie davon ausgehen, daß Sie mit dieser Anschaffung nur kurzfristig Freude haben werden. Außerdem sollten Sie auf die noch verbleibende Garantiezeit achten, die bei vielen Herstellern bis zu fünf Jahre betragen kann. Ein bis zwei Jahre Garantie erleichtern natürlich die Kaufentscheidung. Darüber hinaus sollten Sie auf ein vollständiges Handbuch bestehen. Wenn Sie die gebrauchte Festplatte als zweites Laufwerk betreiben wollen, müssen Sie die Jumpereinstellungen verändern - und das wird Ihnen nur mit einer ausreichenden Beschreibung gelingen. Außerdem finden Sie nur hier die ebenfalls wichtigen Daten, die Auskunft über die Anzahl der Zylinder, Sektoren und Köpfe einer Festplatte geben.



Mit Systemutilities wie z. B. Defrag lassen sich die Cluster prüfen!

Grafikkarten



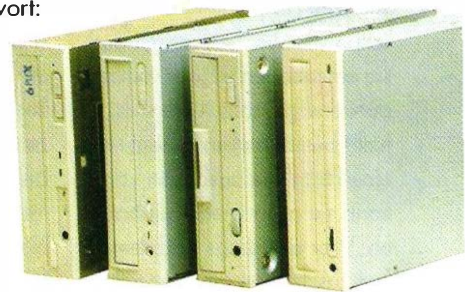
Beim Kauf einer Grafikkarte sollten Sie unbedingt darauf achten, daß es sich auch um das richtige Modell handelt. Wird auf der Packung beispielsweise eine leistungsstarke Beschleunigerkarte mit 2 MB angepriesen, so kann man leicht ins Fettnäpfen treten und lediglich eine mit 1 MB bestückte Karte nach Hause tragen. Hier gibt es

nun zwei Möglichkeiten, um unseriösen Verkäufern auf die Schliche zu kommen. Entweder Sie werfen einen Blick auf die Chips der jeweiligen Karte (hier muß in der Regel ein entsprechender Vermerk klar sichtbar sein) oder Sie achten auf die Meldung beim Einschalten des Rechners, sofern die Karte noch eingebaut sein sollte.

Darüber hinaus gibt es für blutige Anfänger noch ein weiteres Problem: welche Grafikkarte, welcher Chipsatz ist für Spiele empfehlenswert? Einsteiger sollten sich hier auf die soliden Fähigkeiten einer herkömmlichen Grafikkarte mit ET4000-Chipsatz verlassen, da Karten aus dem High-End-Bereich oft umständlich konfiguriert werden müssen.

CD-ROM-Laufwerke

Wenig Probleme sollte es hingegen mit CD-ROM-Laufwerken geben, wobei lediglich die Anschaffung eines Quad-Speed-Laufwerks wirklich Sinn zu machen scheint. Bei Single- und Double-Speed sind die Differenzen zum Neupreis einfach zu gering. Für knapp 50 Mark mehr bekommt man meist ein nagelneues Gerät mit Handbuch, Software und Garantie. Wesentlich lukrativer ist da schon der Kauf eines schnellen Laufwerks, das aufgrund des höheren Neupreises schon nach kurzer Zeit stark an Wert verliert. Der Vergleich zu teuren Luxus-Schlitten liegt hier nahe. Obwohl bei CD-ROM-Laufwerken kaum Fehler oder Defekte auftauchen können, sollte man sich trotzdem vor Bauernfängern hüten, die Ihr Laufwerk falsch anpreisen. Zum Beispiel wurde von einem Fürther Privatmann ein Single-Speed-Laufwerk für satte 320 Mark angeboten - ohne Software, ohne Handbuch. Auf die etwas naive Frage, ob es sich bei diesem Laufwerk um DAS „schnelle" handeln würde, bekamen wir zur Antwort: „Ja, ja. Das ist sehr schnell, so knapp 170 Kilobyte pro Sekunde. Mehr braucht man für Spiele ja sowieso nicht!" Ganz davon abgesehen, daß die Aussage natürlich hinten und vorne nicht stimmte, hat dies gezeigt, daß man möglichst mit einem Benchmark-Programm bewaffnet zum Verkäufer eines gebrauchten CD-ROM-Laufwerks marschieren sollte.



Soundkarten

Weniger Probleme sollten sich beim Kauf einer Soundkarte ergeben. Einsteiger sollten jedoch darauf achten, sich einen Original-SoundBlaster zuzulegen, denn nur hier ist eine einfache und einwandfreie Installation gewährleistet. Außerdem sollten Sie die Anschlüsse überprüfen, denn ein geschundener Klinkensteckplatz kann für störendes Krächzen und Knarzen sorgen. Wenn Sie nicht beabsichtigen, ihre heimische Stereoanlage oder Aktiv-Boxen an die Soundkarte anzuschließen, so sollten Sie auch unbedingt den internen Verstärker - sofern die Karte über einen verfügt - testen. Nehmen Sie dazu am besten ein Paar Passivboxen mit.



Joysticks

Für den PC gibt es analoge und digitale Joysticks. Der Unterschied? In Analog-Joysticks befinden sich Potentiometer, in der digitalen Variante recht robuste Mikroschalter. Die Funktionstüchtigkeit beider Versionen (viele bevorzugen einen Analog-Joystick) läßt sich mit Hilfe eines x-beliebigen Spiels testen, das über eine Kalibrierungsfunktion verfügt. Sie müssen jetzt lediglich den Joystick in alle Richtungen bewegen und verfolgen, ob sich das Fadenkreuz bis in alle Ecken steuern läßt. Stoppt der Cursor beispielsweise in der Mitte einer gewünschten Richtung, so sollten Sie versuchen, den Joystick mit den meistens vorhandenen Drehreglern manuell nachzujustieren. Wenn auch das nichts hilft, können Sie von einem Defekt ausgehen.

WIN95 bietet ein Tool mit dem Sie einen Joystick kalibrieren können.



Gebrauchte Peripheriegeräte finden Sie in zahlreichen Anzeigenblättern. Doch oft sollte man bei günstigen Angeboten vorsichtig sein!



Der PC Games Spiele-PC

Bezahlbare Spielerechner

Das PC Games-Siegel soll demnächst einen neuen Qualitätsstandard im Hardwarebereich definieren. In Zusammenarbeit mit dem Mülheimer Hardware-Hersteller LION wurde jetzt von der PC Games-Redaktion festgelegt, was ein preiswerter Spiele-PC kosten darf. Die ersten beiden Geräte sind als Prototyp bereits verfügbar und werden ab Dezember für den Endkunden erhältlich sein.



Von den Erlebnissen beim Kauf eines neuen PC schreiben uns viele Leser immer wieder dasselbe: auf großzügige Lockangebote in Werbebroschüren erfolgt im Laden ganz schnell die Ernüchterung. Wer einen angebotenen Rechner nicht in der mageren Grundausstattung kaufen will, sondern auch noch spieletaugliche Extras wie eine Soundblaster-Karte, einen guten Joystick, ein Lautsprechersystem und ein Faxmodem haben möchte, landet preislich bald sehr viel höher als er eigentlich vorhatte. Aus diesem Grund haben wir in der PC Games-Redaktion uns Gedanken gemacht, wie man sich einen spieletauglichen Rechner als Komplettpaket vorzustellen hat. Herausgekommen sind dabei zwei Geräte, die in Zusammenarbeit mit der Firma LION Computer demnächst tatsächlich in Serie gefertigt werden. Vor allem beim Preis mußten die beiden PCs unsere strengen Auflagen erfüllen. Ein komplett ausgestattetes Pentium-System mit 15-Zoll-Monitor, Faxmodem und allerlei Zubehör sollte die 3000 Mark-Grenze nicht deutlich überschreiten und ein 486er-System mit 80 MHz, 8 MB RAM und ebenfalls reichlich Peripherie sollte um die 2000 Mark kosten. Zur Zeit ist auch noch ein Pentium-90-System in Vorbereitung, dessen technische Daten allerdings noch offen sind. Die genauen Preise und weitere Informationen veröffentlichen wir in einer der nächsten Ausgaben. In der Zwischenzeit finden Sie hier eine genaue Beschreibung aller im PC Games-PC enthaltenen Komponenten.

Der PC Games PC

486/80

- Tower Gehäuse, 230 Watt-Netzteil
- AMD 486/80 CPU mit aktiver Kühlung
- 8 MB RAM
- VLB-Motherboard mit 256 KB Cache
- 1 MB SVGA-Grafikkarte VLB
- NEC-Festplatte 730MB, IDE
- Creative Labs SoundBlaster 16
- DoubleSpeed CD-ROM-Laufwerk
- 14-Zoll SVGA-Monitor, strahlungsarm
- 3-Tasten-Maus
- Genius-Joystick
- Aktiv-Boxen-System 15 Watt
- 1 x Diskettenlaufwerk 3,5 Zoll
- Software: MS-DOS 6.22 + Windows 3.11

Pentium PCI

- Tower Gehäuse, 230 Watt-Netzteil
- Intel Pentium-CPU 75 MHz mit aktiver Kühlung
- 8 MB RAM
- PCI-Motherboard mit 256 KB Cache
- 2 MB SVGA-Grafikkarte „Miro Crystal"
- NEC-Festplatte 1080 MB, DIE
- Creative Labs SoundBlaster 16 ASP
- NEC QuadSpeed CD-ROM-Laufwerk
- 15-Zoll SVGA-Monitor, strahlungsarm
- Microsoft-Maus
- Joystick: Logitech Wingman Extreme
- Aktiv-Boxen-System 25 Watt
- LION Faxmodem, extern 14.400 Baud
- 1 x Diskettenlaufwerk 3,5 Zoll
- Software: Windows 95

Jemand hat auf Ihrem Rechner Windows 95 installiert - laut der RTL-Nachtshow ist dies einer der sichersten Hinweise, daß Sie Opfer des Mobbings geworden sind. Ganz so tragisch ist eine Windows-Installation sicherlich nicht zu sehen (wer schafft schon ohne weiteres eine Windows-95-Installation?), dennoch senkt das Betriebssystem für Wochen die Produktivität und die Freude an der Arbeit.

Tips & Tricks zu Windows 95

Windows 95 im Griff

Immerhin hat auch Microsoft selbst das Problem erkannt und - Installation über ein bestehendes Windows 3.x vorausgesetzt - dem Anwender die Möglichkeit gegeben, Windows 95 wieder zu löschen. Im Softwareteil der Systemsteuerung Windows 95 anwählen und auf den Hinzufügen/Entfernen-Button drücken - und schon ist Windows 95 im Softwarehimmel. Und mehr noch: Anschließend fehlten meinem Windows 3.11-Verzeichnis über 6 MByte Daten! Die Rückkehr zu einem stabilen Windows 3.x-System ist in der Tat alles andere als einfach. Die Systemdateien werden von Windows 95 überschrieben, das DOS-Verzeichnis geplündert und „geupdatet". Um Windows 95 mit seinem DOS 7.0 von der Platte zu löschen, benötigt man also eine vor (!) der Installation erstellte Bootdiskette mit mindestens dem alten FORMAT-Befehl. Nach dem Löschen der Platte wird DOS installiert, anschließend Windows 3.x, dann die Anwendungsprogramme...

Spiele unter Windows

Sollten Sie sich jedoch mit der neuen Oberfläche und den durchaus existenten Vorzügen des Betriebssystems angefreundet haben und hält Sie nur das Hantieren mit den vielen Bootdisketten vom Spielen mit DOS-Programmen ab, gibt es auch Abhilfe. Um zu verhindern, daß das zu einigen Spielen inkompatible Windows bei jedem Systemstart geladen wird, reicht es, in der versteckten Datei MSDOS.SYS BootGUI=0 zu setzen, anschließend verhält sich der Computer wie gewohnt als DOS-Rechner mit Windows-Aufsatz (einfach WIN eintippen). Die in den DOS-Boxen verfügbaren Windowstreiber für CD-ROM, Maus oder Soundkarte werden nun allerdings nicht geladen, hier benötigt man weiterhin die alten DOS-Hardwaretreiber. Mit diesem DOS 7.0 läuft nun wirklich fast jedes Programm, das auch vor der Windowsinstallation lief.

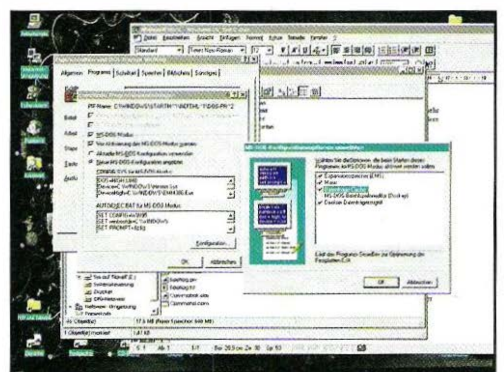
Der MS-DOS-Modus

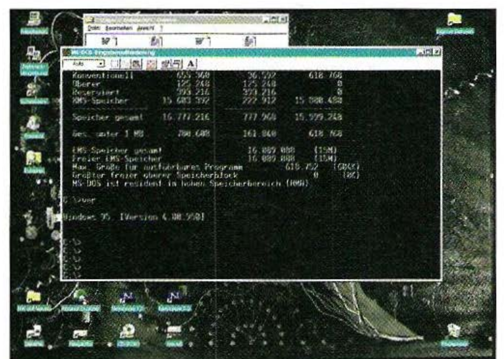
Nicht ganz so einfach, aber technisch sauberer ist die Einrichtung verschiedener Befehlszeilen. Zuerst erstellt man sich eine Verknüpfung mit dem Programm COMMAND.COM. Mit einem rechten Mausklick gelangt man an die Eigenschaften. Dort kann man nach sich Herzenslust relativ gefahrlos die unterschiedlichsten DOS-Boxen erstellen (einfach probieren, generelle Lösungswege gibt es nicht), aber auch mit Programm/Erweitert einen echten DOS-Prompt konfigurieren, der dem oben beschriebenen Original-DOS in nichts nachsteht. Der Unterschied zu verschiedenen Einträgen im Bootmenü der CONFIG.SYS besteht hauptsächlich in der Bedienung, außerdem steht einem die leistungsfähige Hilfe zur Seite.

Letzte Rettung

Einige Spiele laufen aber grundsätzlich nicht mit dem DOS 7.0/Windows 95-Gespann. Für diese Kandidaten benötigt man eine echte DOS 6.x-Bootdiskette mit allen Programmen, die ein DOS so braucht: EMM386.EXE, HIMEM.SYS, COMMAND.COM, MSCDEX.EXE sowie den versteckten Systemdateien IO.SYS und MSDOS.SYS. Eine solche Diskette läßt sich mit einem WIN95-System nicht erstellen!

Harald Wagner ■





In den erweiterten Programmeinstellungen lassen sich DOS-Prompts nach Herzenslust konfigurieren (rechts). Immerhin 604 KByte lassen sich in der DOS-Box freimachen - bei voller DOS-Treiberunterstützung (unten rechts)!



Sogar mit Produkten aus dem eigenen Haus hat Windows 95 Probleme beim Deinstallieren.

Leserfragen



Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

**Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg**

Windows 95 Installation



? Nach der Installation von Windows 95 hängt sich mein Rechner beim Abarbeiten der Startdateien auf. Wie kann ich erkennen, bei welcher Stelle bzw. bei welchem Treiberaufruf dies passiert? Außerdem kann ich keinen Eintrag für SmartDrive in den Startdateien entdecken. Ist das normal?

Hubert Thomas, Dresden

! Bei Windows 95 wird SmartDrive nicht mehr nötig, da der Festplatten-Cache direkt in das Betriebssystem integriert wurde. Um die Installation und Konfiguration des Caches müssen Sie sich nicht mehr kümmern, sie geschieht automatisch. Dem Problem in der Startdatei kommen Sie auf die Spur, indem Sie bei Systemstart das Boot-Menü von Windows 95 aktivieren. Drücken Sie die Taste F8, während auf dem Bildschirm die Meldung „Windows wird geladen" erscheint, gelangen Sie direkt in dieses Menü. Hier können Sie die Startdateien entweder im Einzelschrittmodus abarbeiten oder die Ausführung ganz verhindern. Mit Hilfe eines Texteditors lassen sich anschließend die Startdateien wieder wie gewohnt editieren. Allerdings funktioniert dieses Verfahren nur, wenn das Problem bei alten DOS-Treibern liegt. 32 Bit-Windows-Treiber werden über die Registrierdatenbank eingebunden und entziehen sich so dem Zugriff des unbedarften Anwenders.

Datenübertragung via ISDN



? Da ich sehr viel in Mailboxen aktiv bin, möchte ich meine Onlinezeiten durch höhere Übertragungsraten verringern. Zwar habe ich schon ein V.34-Modem mit 28.800 bps, aber ich habe gehört, bei ISDN sind 64.000 bps und durch die Zusammenlegung von zwei Leitungen sogar 128.000 bps möglich. Hat die Sache irgendeinen Haken?

Jens Seeberg, Lübeck

! Nur einen kleinen: Es ist nämlich so, daß bei einer Kanalbündelung die doppelten Gebühren anfallen. Die Abrechnung bei ISDN erfolgt pro Kanal, bei Nutzung beider Kanäle für eine einzige Verbindung fallen also trotzdem doppelte Gebühren an. Eine Übertragung mit 128.000 bps lohnt sich also aus finanzieller Sicht niemals, sie ist unter Umständen sogar teurer: Möchten Sie zum Beispiel eine lediglich 1 MByte große Datei zum Ortstarif verschicken, reicht dafür eine Einheit - bei Kanalbündelung werden aber zwei Einheiten fällig.

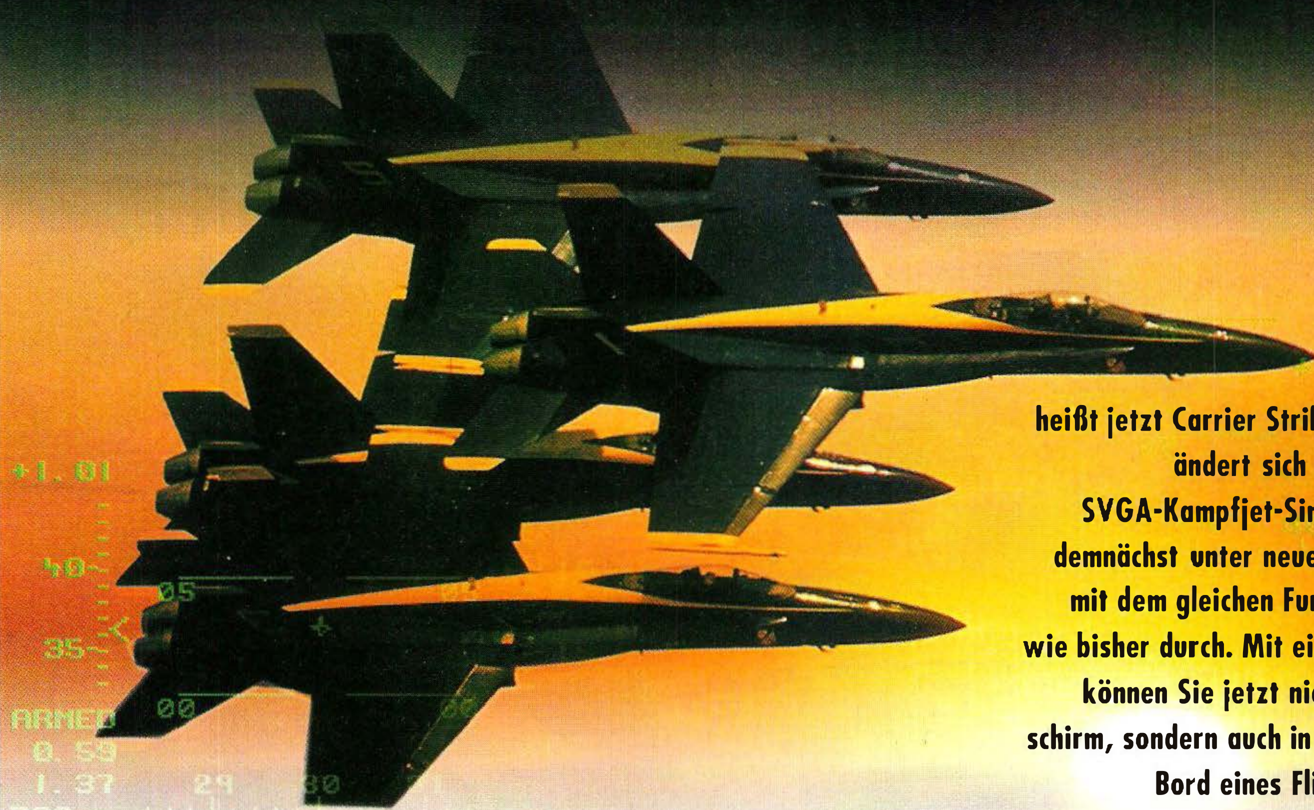
Registrierungsdatei von Windows 95



? Aus unerfindlichen Gründen wurde meine Windows-95-Registrierungsdatei beschädigt, mit dem Ergebnis, daß mein System regelmäßig mit einer entsprechenden Fehlermeldung abstürzt. Gibt es zur vollständigen Neuinstallation von Windows 95 eine Alternative?

Andreas Oberhäuser, Freiburg

! Fehler in der Registrierungsdatei von Windows 95, in der praktisch sämtliche Details über installierte Hard- und Software-Komponenten gespeichert sind, lassen sich meist nicht mehr reparieren. Sofern Sie nicht schon vorher über das Programm ERU (Emergency Recovery Utility) eine Sicherheitsdiskette angelegt haben, bleibt Ihnen tatsächlich nur die mühevolle Neuinstallation. Besser ist es daher, schon vor dem Auftreten eines solchen Fehlers Vorsorge zu treffen. Auf der Windows 95 CD finden Sie im Verzeichnis admin95\reskit\apptools\psstools\erd das Emergency Recovery Utility ERU (Dateiname ERU.EXE). Kopieren Sie das Programm und alle anderen Dateien aus diesem Ordner auf Ihre Festplatte und zwar in ein Verzeichnis, auf das ein Pfad gesetzt ist. Mit ERU können Sie nun eine Reihe von Dateien, darunter auch die Registrierungsdateien USER.DAT und SYSTEM.DAT, auf eine Diskette speichern.
Tritt nun ein Registrierungsfehler wieder auf, starten Sie Windows 95 im DOS-Modus und drücken F8, sobald die Anzeige „Windows 95 wird geladen" erscheint. Im folgenden Menü wählen Sie den Punkt „Abgesichert", wechseln dann auf Ihre zuvor angelegte Backup-Diskette und starten ERU. Anschließend muß der Rechner nur noch neu gestartet werden, und Windows 95 sollte wieder laufen. Wichtig: Jedesmal, wenn Sie neue Treiber in Windows 95 erfolgreich (!) installiert haben, sollten Sie eine neue Sicherung der Registierdatenbank anlegen, damit Sie im Falle eines Falles die aktuelle Konfiguration rekonstruieren können.



Navy Strike heißt jetzt Carrier Strike Force - sonst ändert sich wenig! Die edle SVGA-Kampfjet-Simulation startet demnächst unter neuem Namen, aber mit dem gleichen Funktions-Umfang wie bisher durch. Mit ein bißchen Glück können Sie jetzt nicht nur am Bildschirm, sondern auch in der Realität an Bord eines Fliegers abheben!

Gewinnspiel: Carrier Strike Force

Up and away

Carrier Strike Force stellt eine durchdachte Kreuzung aus Flugsimulation und Strategiespiel dar, wobei letzteres nicht wie üblich eine lästige Alibi-Funktion erfüllt. Statt dessen planen Sie mit diesem Programmteil Ihre Missionen, erteilen etwaigen Flugzeugträgern und begleitenden Maschinen Befehle (Patrouille, Angriff usw.) und rüsten Ihre eigene F-18 oder F-20 mit Raketen und anderen Notwendigkeiten aus. Geflogen wird sowohl in authentischen als auch in fiktiven Krisenherden (u. a. Südost-Asien, Libyen, Kuwait), wobei Ihnen auf entsprechend flotten Rechnern sogar SVGA-Cockpits, -Terrains und -Außenansichten zur Verfügung stehen. Passend zur Thematik von Carrier Strike Force schickt Sie Empire in Kooperation mit PC Games an den Ort, wo Weltpolitik gemacht wird!

Das Einsatzgebiet

Empire lädt den Gewinner zusammen mit einer Begleitperson in die USA ein! Sie verbringen eine ganze Woche in Washington - da dürfte genügend Zeit bleiben, um sich ausgiebig örtliche Sehenswürdigkeiten wie das Weiße Haus anzusehen. Im Preis inbegriffen sind selbstverständlich der Hin- und Rückflug, alle Übernachtungen und ein Besuch des Pentagons. Wenn Sie schon immer wissen wollten, durch welche Parks jeden Morgen die Clintons joggen, sollten Sie sich diese Chance nicht entgehen lassen!

Die Mission

Wie heißt der prominente Vorgänger von Carrier Strike Force, der bei Empire erschienen ist und ebenfalls von Rowan Software entwickelt wurde? (Kleiner Tip: Diese Simulation spielt sich in einem 1. Weltkrieg-Szenario ab und wurde u. a. für die schnelle SVGA-Grafik und das integrierte „Geschichtsbuch" gelobt.)

Wir drücken Ihnen die Daumen!

Das Briefing

Schreiben Sie den Titel des Programms auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:

Computec Verlag,
Redaktion PC Games,
Kennwort: Empire,
Isarstraße 32-34,

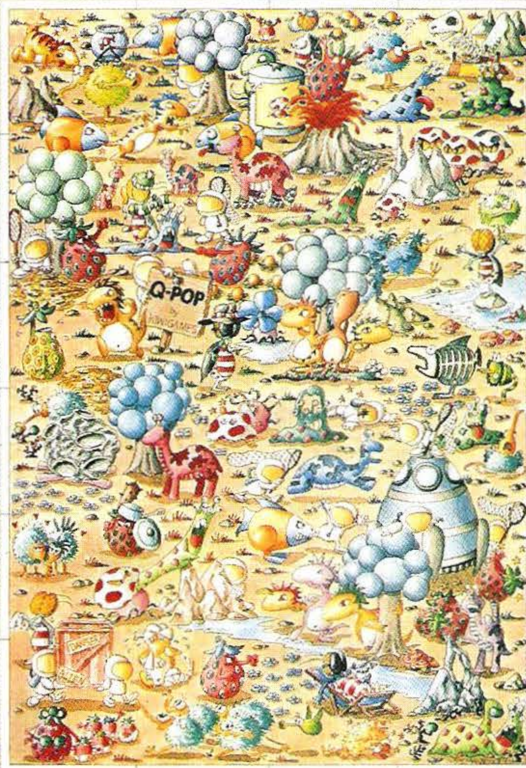
90451 Nürnberg

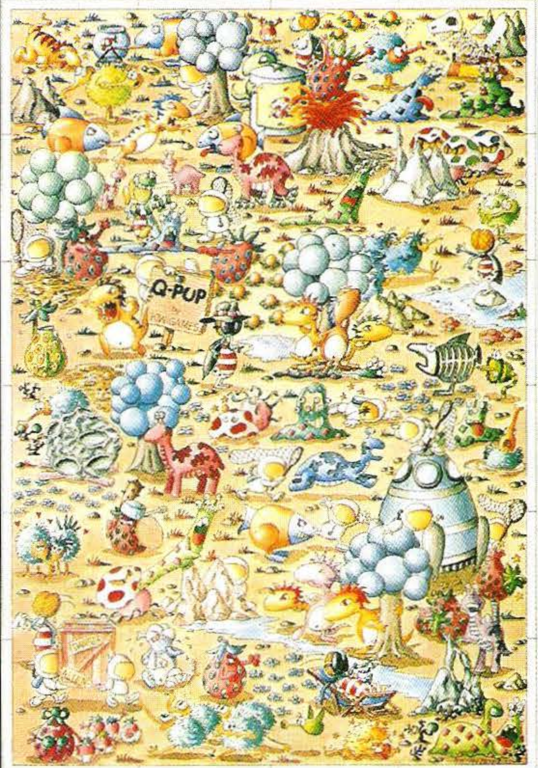
Gewinnspiel

Augen auf!

Das (r)evolutionäre Windows-Strategiespiel Q-POP von Kiwi Games haben wir Ihnen in der Ausgabe 10/95 ausführlich vorgestellt. Um dieses außergewöhnliche Programm dreht sich auch unser Gewinnspiel, bei dem es mal wieder wertvolle Preise zö gewinnen gibt.

Original ▸





Fälschung ▸

Ob Tetris, Pacman, Co lumns oder Solitär - einige der fesselndsten Computerspiele beweisen, daß der Spielspaß nicht zwangsläufig aus aufwendigen 3D-Animationen resultiert. In diese Kategorie gehört auch Q-POP, ein Programm, das seine süchtigmachende Wirkung fast ausschließlich dem ausgeklügelten Konzept verdankt: Simuliert wird die Evolution auf einem abgelegenen Planeten, wo sechs bizarre Tier- und Pflanzenarten um die vorhandenen Ressourcen ringen. Zur Feier des Tages läßt der Hersteller dieses Strategie-Kleinods daher eine Reihe lukrativer Preise springen; einer davon könnte mit ein wenig detektivischem Spürsinn schon bald Ihnen gehören.

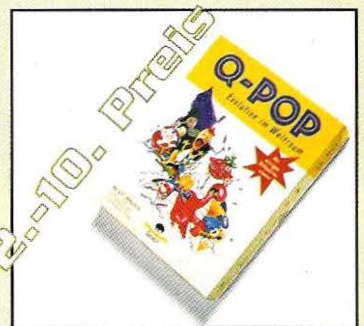
Was müssen Sie dafür tun?

Die beiden unten abgebildeten Q-POP-Grafiken gleichen sich auf den ersten Blick wie ein Ei dem anderen. Tatsächlich haben sich aber in der Fälschung elf Fehlerchen eingeschlichen, die Sie aufstöbern und das entsprechende Feld markieren. Daraus ergibt sich dann der gesuchte Lösungsbuchstabe.

Wie können Sie teilnehmen?

Den ermittelten Lösungsbuchstaben schreiben Sie einfach auf eine Postkarte, und ab damit an:
Computec Verlag, Redaktion PC Games,
Kennwort: Q-POP, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg





1. Preis

Als ersten Preis verlosen wir unter allen richtigen Einsendungen ein Multimedia-System mit allem, was dazugehört. Konkret handelt es sich um den Commodore PC P60 samt dem passenden 14"-Monitor. Der PC ist außerdem mit 8 MB RAM, 420 MB-Festplatte, SVGA-Grafikkarte (1 MB), Creative Labs SoundBlaster AWE32 und Stereo-Aktivboxen (80 Watt) ausgestattet. Als Betriebssystem wurde Windows 95 vorinstalliert, mit dem Sie die beiliegende CD-ROM-Version von Q-POP gleich ausprobieren können.

2-10. Preis

Je eine Q-POP CD-ROM-Version

11.-50. Preis

Je ein Original Q-POP-Poster
(Format: DIN A3)

COMING UP!

Warcraft 2

Streitäxte statt Raketenwerfer, Bogenschützen und Katapulte statt Grenadiere und Kampfbuggys: Das Fantasy-Strategical Warcraft 2 stand bei unserem Besuch der Blizzard Entertainment-Zentrale bereits kurz vor der Fertigstellung. 640 x 480 Bildpunkte bürgen für bessere Übersicht und detailliertere Animationen. Auch eine eingehende Analyse der Multiplayer-Fähigkeiten wird Bestandteil unseres Reviews sein.



Wing Commander IV

Das Spiel mit der verdientermaßen höchsten PC Games-Wertung aller Zeiten wird fortgesetzt: Genau ein Jahr nach der Charts-Rakete Wing Commander 3 läßt Chris Roberts seinen Helden Colonel Blair den „Price of Freedom" bezahlen. In den letzten Ausgaben konnten Sie die Entstehung des wohl bedeutendsten Programms dieses Jahres mitverfolgen. Ob sich der Aufwand gelohnt hat, ergründen wir in der PC Games 1/96.



Destruction Derby

Nur ein kaputtes Auto ist ein gutes Auto: Der Preview in dieser Ausgabe zeigte bereits einige der Stärken des außergewöhnlichen Stock Car-Vergnügens auf. Da die Reaktionen auf die PlayStation-Version bereits mehr als überragend waren, dürfen sich auch die Besitzer schneller PCs auf eine actionreiche und vor allem netzwerktaugliche Bereicherung der Rennspiel-Kategorie freuen.



Z

Ist Command & Conquer noch zu schlagen? Wenn es nach den Arcade Action-Spezialisten von Eric Matthews und seinen Bitmap Brothers geht, erleben wir noch vor Weihnachten die Wachablösung bei den Echtzeit-Strategiespielen. Atemberaubend gerenderte SVGA-Grafik, rasantes Gameplay und eine nie gekannte Flexibilität beim Einsatz der Waffensysteme werden in Aussicht gestellt.



Gottes vergessene Kinder

Tausendmal zitiert, tausendmal ist nix passiert: Zur Zeit fahren alle Hersteller Sonderschichten, um ihre seit Ewigkeiten angekündigten Spiele rechtzeitig vor dem Weihnachtsgeschäft auf den Markt zu werfen. Die Grafiker pixeln sich um den Verstand, die Programmierer greifen schneller als sonst in die Tasten und die Pentiums rendern quasi rund um die Uhr an sensationellen SVGA-Animationen. Deshalb ist für die nächste Ausgabe eine wahre Spiele-Flut zu erwarten - u. a. rechnen wir mit ...

Rebel Assault 2

The Star Wars Saga continues: LucasArts läßt Sie in hochauflösenden X-Wings durch's All schwirren.



Caribbean Disaster

Gut Strategiespiel will Weile haben: Demnächst räumen wir auf Ikarions Südsee-Insel mit der Korruption auf.



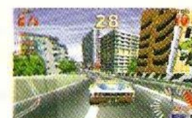
Fatal Racing

Die herrlich unkonventionelle Simulation stellt die Welt im wahrsten Sinne des Wortes auf den Kopf.



Bleifuß

Wenn auch das restliche Spiel so gut wie die Demo ist, stellt Virgin die neue Nummer 1 im Rennspiel-Genre.



Stonekeep

Drei Jahre haben wir auf das Rollenspiel gewartet, jetzt kommt's auf die paar Tage auch nicht mehr an!



The Dig

Das neue LucasArts-Adventure verspricht die Puzzle-Qualität von Day of the Tentacle und Vollgas-Grafik.



Formula One Grand Prix 2

Der SVGA-Nachfolger des Vize-Weltmeisters unter den Renn-Simulationen rollt demnächst vom Band.



11th Hour

Virgin klärt uns darüber auf, was die Stunde geschlagen hat - Pflichtprogramm für Freunde harter Kopfnüsse!



Space Marines

Software 2000 rückt mit SVGA-Einheiten und dem Hexagon-Prinzip gegen die Battle Isle-Festung an.



Pole Position

Ascons Wirtschaftssimulation macht Sie zum gestreßten Manager eines Formel 1-Rennstalls.



Die PC Games Ausgabe 01/96 erscheint am 6. Dezember.